6/06

PLNÁ HRA NA CD

RACE CARS THE EXTREME RALLY

DÁREK NAVÍC!

Cena: 119 Kč/139 Sk
včetně CD

KYBER MYŠ

recenze

- DOBA LEDOVÁ 2 OBLEVA
- FABLE: THE LOST CHAPTERS
- EMPIRE EARTH 2
- AGATHA CHRISTIE: A NEZBYL UŽ ŽÁDNÝ
- THE SETTLERS: DĚDICTVÍ KRÁLŮ
- CRASHDAY
- DRAGONSHARD
- SUPER TAXI DRIVER
- MEDIEVAL CONQUEST

DOBA LEDOVÁ 2 OBLEVA

Zde musí být
CD

ISSN 1213-7669
9 771213 766007 06

OBSAH

Hry – recenze

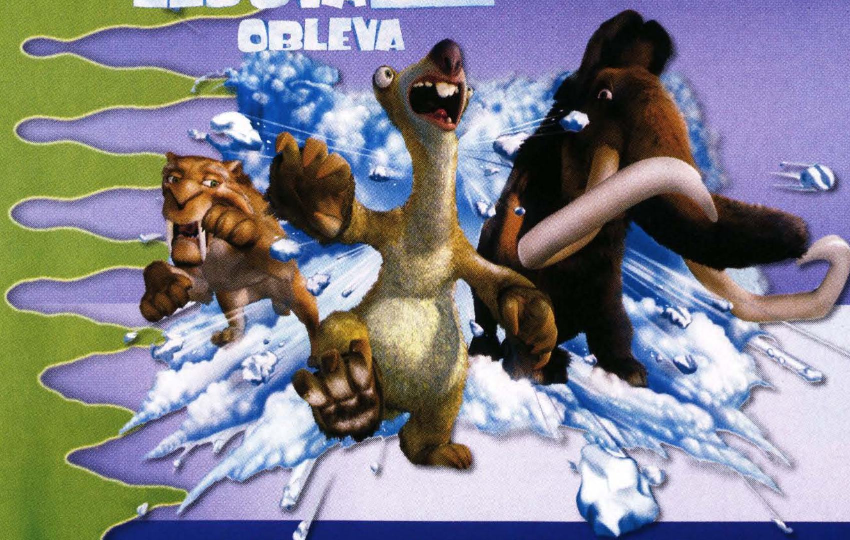
Různé

Milí KyberMyšáci,

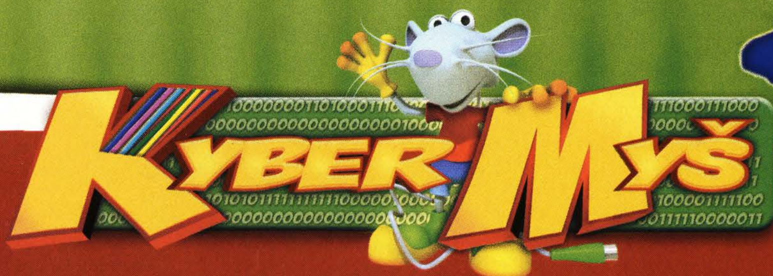
tuhá zima je už konečně za námi, sluníčko hřeje, ale v redakci KyberMyši bylo pěkně chladno – připravovali jsme totiž velkou recenzi Doby ledové 2. Můžeme vám doporučit hru, film i knihu, zvlášť pokud se chcete dozvědět také nějaká zajímavá fakta o skutečném životě v době ledové. Jako plnou hru jsme pro vás připravili další skvělé závody speciálů. Dále vás chci upozornit na recenzi hry Fable: The Lost Chapters, prostředí je opravdu nádherné! Věřím, že si také zasoutěžíte – v tomhle čísle jsou hned tři soutěže o skvělé ceny! Tak se mějte hezky, příjemnou zábavu.

Zdraví vás
KyberMyš a Standa

Příští číslo KyberMyši vyjde 28. června!



Pojďme se ochladit do Doby ledové!
str. 12



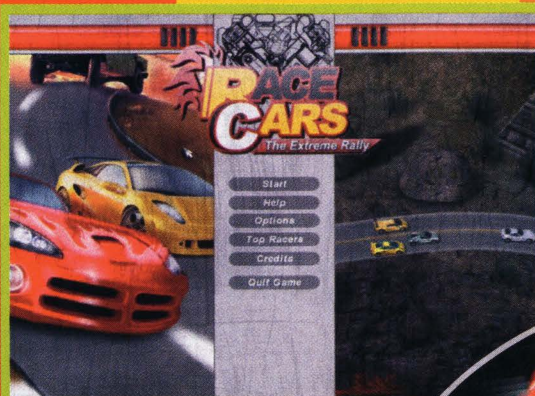
Šéfredaktor
Aleksandra Szalbierz
Zástupci šéfredaktora:
Grzegorz Szalbierz
Stanislav Wimmer
CD manažer:
Adam Gregrovicz
Arkadiusz Matczyński
Grafika:
Krzysztof Wirszyłło
Redakční spolupráce:
Adrian Bandzmiera
Petr Musil
Małgorzata Zalska
Monika Zawiszewska
Piotr Rogalski
Krzysztof Czerwiński
Jakub Čižinský
Překlad:
Pavel Weigel
Adresa redakce a vydavatele:
Egmont ČR, s.r.o.
Žirovnická 3124
106 00 Praha 10
tel.: +420 224 800 751
fax: +420 272 770 044
Inzerce:
Rastislav Packo
+420 224 80 07 71
rastislav.packo@egmont.cz
Předplatné:
SEND Předplatné, s.r.o.
P.O. BOX 141
140 21 Praha 4
tel.: +420 261 00 65 63
linka 17, p. Kautský
fax: +420 261 00 65 63
Tisk:
ČTK repro, a.s.
Výroba CD:
Fermata, a.s.

MK ČR E 13588
ISSN 1213-7669

Pozor! Příloha není vhodná pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, nebezpečí vdechnutí nebo poranění. Používat pouze pod dohledem dospělé osoby. Vyhovuje evropskému standardu EN71. Distribuce Egmont ČR. Nebezpečí udušení nenafouknutými nebo rozbitými částmi, zvláště u dětí mladších 8 let! V případě spolknutí okamžitě vyhledejte lékaře. Nestřílejte po živých tvorech. Varování! Používat pouze v mělké vodě a pod dohledem! Uschovejte tyto informace pro případné odvolání.

PLNÁ HRA

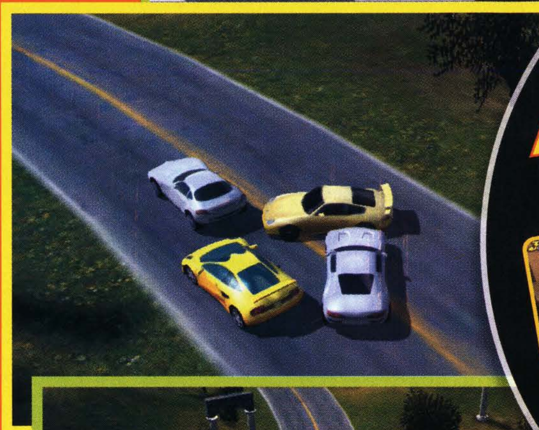
Race Cars
The Extreme Rally



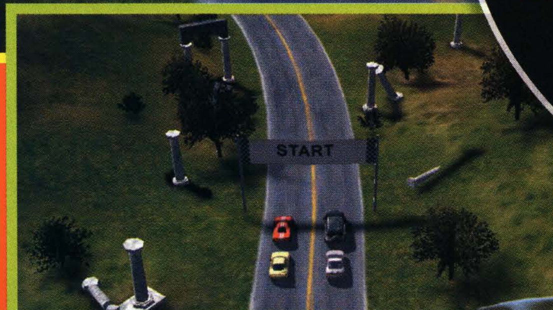
Milí KyberMyšáci, ať si kdo chce co chce říká, automobilové závody jsou automobilové závody. Tentokrát si vyjedeme mimo město – čekají na nás opravdu zajímavé tratě. Ale pojďme hezky po pořádku.

Po spuštění hry vás sice uvítá dost hrozná hudba, ale to je opravdu první a zároveň poslední nemilé překvapení. V hlavním menu si můžete vybírat celkem z patnácti závodních okruhů, které jsou vesměs ve volné přírodě, zpestřené jistými neobvyklostmi. Jaké že neobvyklosti to jsou? Jistě vám napoví názvy okruhů, mezi něž mimo jiné patří okruh Military Base, UFO Crashside, Train City, Winter 1–3 nebo Drained Sea. Samozřejmě že ne ke všem se dostanete hned, některé dráhy se vám otevřou až po dosažení určitého počtu bodů v základních závodech. Podobná situace je s auty, takže pro začátek si můžete vybrat mezi Beemerem a Marsem a k dalším jedenácti závodním speciálům, mezi něž například patří auto s názvem Monster, Cruiser či Devil, se musíte prozávodit. I obtížnost závodu máte možnost ovlivnit (volíte mezi normální a extrémní). V průběhu závodu máte možnost v levém dolním rohu monitoru na malé mapce závodního okruhu sledovat svou aktuální pozici. Soupeři jsou červení, vás představuje zelený puntík.

Tak hodně úspěchů!







MINIMÁLNÍ KONFIGURACE



Windows 98,
Pentium III 800 MHz,
32 MB grafická karta,
DirectX 8.0





BONE THE GREAT COW RACE



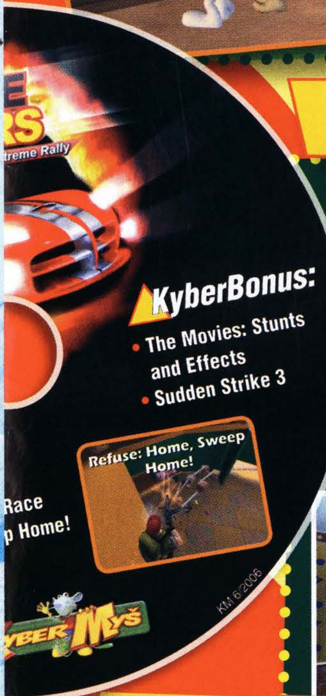


Bone je podle populárního komiksu Jeffa Smithe. První díl se jmenoval Bone: Out from Boneville. Druhá část série adventur Bone zavede hráče do hor, ve kterých se připravuje velký závod krav. Co dalšího kromě závodu čeká na hlavního hrdinu, se milovníci adventur mohou dozvědět již přibližně za měsíc, ale už teď víme, že Fone Bone se bude snažit o napravení pošramoceného milostného vztahu s Thorn a Phoney by zase rád vydělal peníze prostřednictvím onoho kravského závodu.



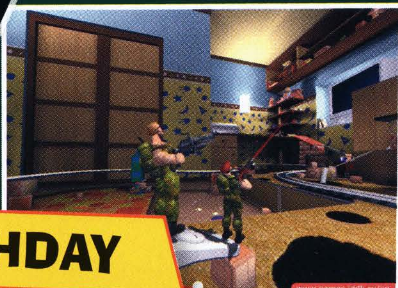
REFUSE. HOME, SWEEP HOME!





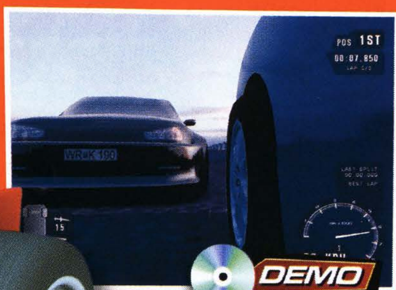
Hračky určené k recyklaci se vzbouřily a chtějí zničit celý svět, zastavit se je pokusí trojčlenné komando. Podaří se to? Jde o taktickou střílečku z pohledu třetí osoby. Děj Refuse je příběh o konfrontaci mezi dvěma skupinkami hraček-vojáků, které se staly obětí neúspěšných počítačových pirátů, díky jejichž útoku byla skupina hraček vyřazena z výroby a určena k recyklaci. Hračky-vojáci se však nedají a zabarikádují se ve velikém domě v poušti. Unikla pouze jediná trojice, balení speciálních jednotek, a její tři členové teď musí zabránit katastrofě. Příběh války hraček začíná.





CRASHDAY

Velkou recenzi téhle závodní hry přinášíme uvnitř čísla, takže abyste hru mohli lépe poznat, připravili jsme pro vás na CD i demo.





TŘI MUŠKETÝŘI





O třech mušketýrech byla velká recenze s ještě větší soutěží (společnost Playman dala do soutěže celkem deset originálek!) v minulém čísle. Pro ty, kdo nevyhráli, jsme připravili alespoň demo. Tak si pojďte zašermovat a zaskákat.

KYBERBONUS

No a na úplný závěr se můžete podívat na dvě videa. To první se jmenuje The Movies: Stunts and Effects. Ukázka vám trošičku přiblíží práci producenta a režiséra akčních filmů. Samotnou řadu Movies jistě znáte (recenze byla v KyberMyši č. 2), takže můžete porovnat, jaký rozdíl je mezi natáčením rodinného filmu a filmu pro opravdové tvrďáky. Druhé video je ze hry Sudden Strike 3 a představuje dobře známou válečnou RTS.

POZOR!

Informace o CD příloze časopisu

- **Redakce KyberMyši nezaručuje, že všechna dema na CD budou fungovat na KAŽDÉM počítači.**
- **Reklamovat lze pouze vadná CD.**
- **Pro odhalení případných závad je třeba zkopírovat celý obsah CD na pevný disk počítače. Pokud tento proces proběhne bez závad – nemá CD technické vady! V takovém případě potíže s instalací, spouštěním nebo fungováním příslušného programu (hry) souvisí s KONFIGURACÍ UŽIVATELOVA POČÍTAČE!**
- **Vhodnou konfiguraci doporučujeme konzultovat s výrobcem nebo distributorem daného programu.**
- **Veškerá videa na CD získáváme z různých zdrojů a v případě absence potřebného kodeku či přehrávače (všechny tyto nástroje se snažíme na CD umisťovat) se může stát, že animace nepůjde spustit (v tom případě se obraťte na výrobce programu).**

XPAND RALLY XTREME

Avizovaná závodní hra obsahuje totéž co originální Xpand Rally s tím, že je v ještě extrémnějším vydání. Kromě několika známých soutěžních modelů jsou ve hře mimo jiné superrychlé vozy GT, auta ze skupiny DTR a terénní vozy 4x4 i vozy ze skupiny MonsterTrucks. Hra obsahuje extrémní trasy jak na okruzích, tak pro terénní vozy.

TRANSFORMERS

Režisérem filmové verze dobrodružství Transformerů je Michal Bay, který má na svém kontě takové tituly, jako je Pearl Harbor, Armageddon nebo Bad Boys. Jedním z producentů je Steven Spielberg.



LAGSTERS

Velice dynamické závody, jejichž jediným účelem je dojet do cíle vcelku. Je připraveno 36 různých tras, zbudovaných z velkých rour – a právě tam budete závodit, vyhýbat se četným překážkám a chytat power-upy.



PRINC Z PERSIE: DVA TRŮNY

PREMIÉRA: KVĚTEN 2006



Třetí díl úspěšného titulu Prince z Persie přináší nové herní prvky – druhý herní charakter (temný princ), intuitivní Speed Kill systém, venkovní prostředí Babylonu a závody koňských povozů. Princ přijíždí společně s Kaileenou, záhadnou císařovnou, domů do Babylonu. Namísto míru nachází své království uprostřed války a Kaileena se stane terčem intrik, je unesena a nakonec zavražděna. Její smrt probudí Písky času, princ ztrácí svou lásku a je sražen na kolena. Utíká do ulic, ve kterých je pronásledován jako uprchlík. Písky času v princi probudily temnou duši – Temného prince...

DISTRIBUTOR: PLAYMAN

ZAKLÍNAČ (THE WITCHER)



PREMIÉRA: 2007

Jedna z nejlepších fantasy ság přijde jako RPG hra!
Zaklínač, neboli Witcher, rozhodně patří k nejoblíbenějším novodobým fantasy románům. Zaklínač sice není zcela tradiční fantasy, povedeně se oprošťuje od zavedených klišé a klade důraz na zajímavé, propracované charaktery, jimž vévodí právě Zaklínač i jistá dávka ironie, přesto je však celkový zážitek vynikající. Příběh se bude odehrávat několik let po skončení pětidílné ságy románového Zaklínače spisovatele Andrzeje Sapkowského.

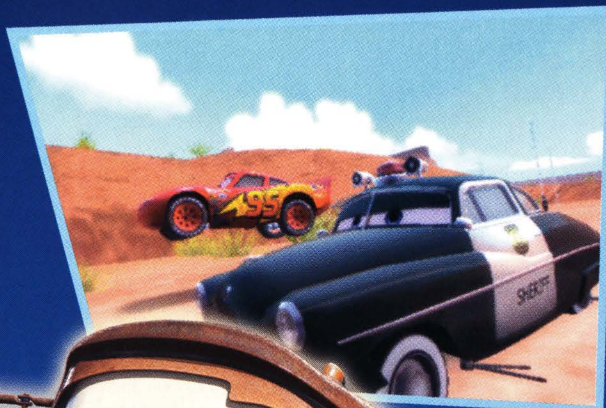


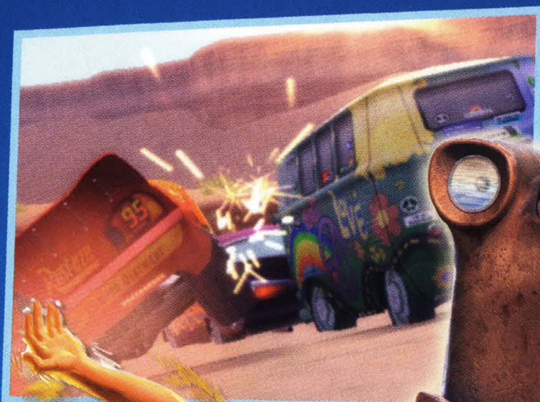
DISTRIBUTOR: CD PROJEKT

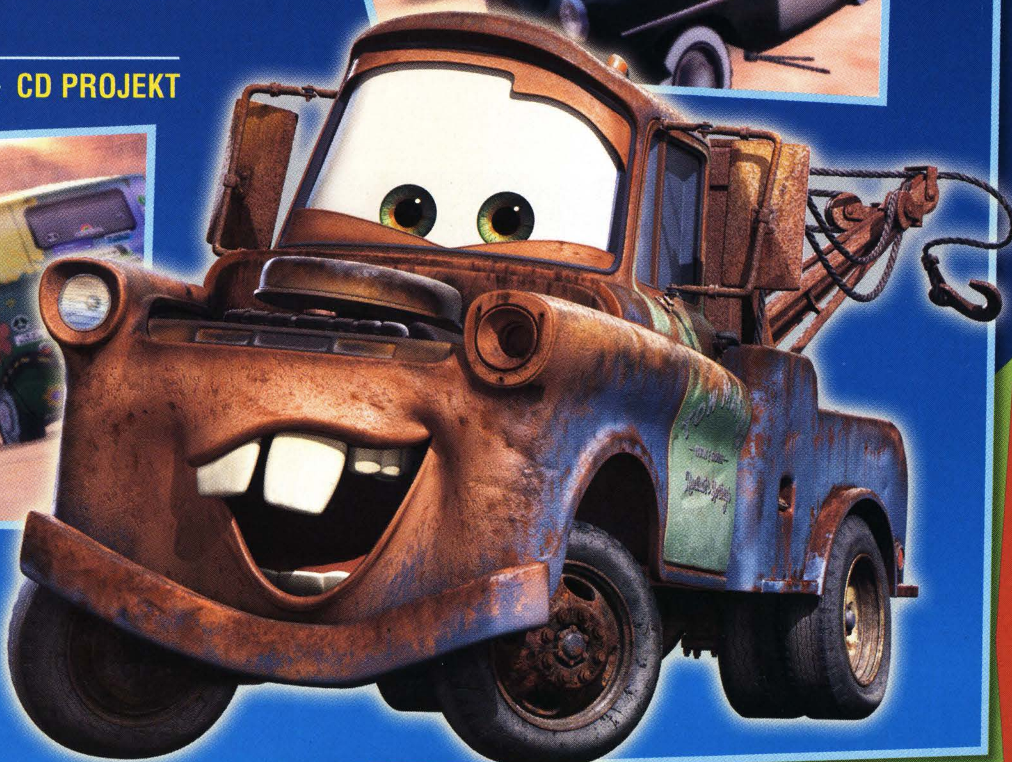
PREMIÉRA: **ČERVEN 2006**

Projeďte cílem jako první a užijte si zábavné a napínavé závody na motivy filmu Auta od Pixar Animation Studios, který uvádí společnost Walt Disney Pictures. Hrajte za všechny oblíbené postavy a pomozte Bleskovi McQueenovi získat kýžené vítězství v závodě o Zlatý píst. Čeká na vás více než 70 závodů, 20 různých tratí, mnoho mini her a mód pro 2 hráče. Na dabingu PC hry se podíleli stejní herci jako na dabingu stejnojmenného filmu (R. Krajčo, P. Novotný, Jan Teplý, Vladimír Brabec a Jiří Prager a další.

DISTRIBUTOR: **CD PROJEKT**







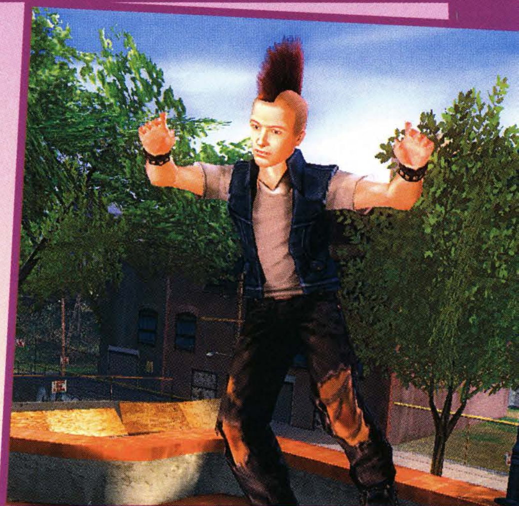
TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

PREMIÉRA: **DUBEN 2006**

Autoři o novém dílu jejich oblíbeného skate-simulátoru mluví jako o nejpropracovanějším pokračování, na kterém kdy dělali. Má jít o průřez všemi díly a měl by nabídnout desítky hodin skvělé zábavy. Co je na tom pravdy?

Tony Hawk je ve světě skateboardingu značkou kvality a to samé se dá říci i o hře, která s každým novým dílem slaví minimálně stejný úspěch. Po odbočce do nelegálních Underground 2 tu máme zcela nový podtitul. American Wasteland, který nabízí staré známé módy a především příběhovou linku o klukovi, co sní o životě hvězdy skateboardingu. Proto se vydává do kolébky tohoto sportu, Los Angeles, aby se pokusil změnit sen v realitu. Čekají na vás desítky hodin hry bez jediného loadingu a kromě prkna si zajezdíte také na BMX kole.





DISTRIBUTOR: **CD PROJEKT**

Fable: The Lost Chapters

PETER MOLYNEUX (BLACK AND WHITE, POPULOUS) BEZESPORU PATŘÍ MEZI VÝVOJÁŘSKÉ CELEBRITY. PROTO JE KAŽDÁ HRA, NA KTERÉ SE PODÍLEL, NETRPĚLIVĚ OČEKÁVÁNA A POZORNĚ SLEDOVÁNA. STEJNĚ TAK TOMU JE I U FABLE, AKČNÍHO RGP, KTERÉ MĚLO PŘINÉST NĚKTERÉ DŘÍVE NEVIDĚNÉ REVOLUČNÍ PRVKY. HERNÍ SVĚT SE MĚL VYVÍJET V ZÁVISLOSTI NA KAŽDÉM VAŠEM ROZHODNUTÍ, HRDINA BY S ČASEM STÁRNUL STEJNĚ JAKO JEHO OKOLÍ A MNOHÉ DALŠÍ. FABLE JE ZKRÁTKA AMBICIÓZNÍ HRA – A MY SE JÍ TEĎ PODÍVÁME NA ZOUBEK.

CHTĚL BYCH BÝT HRDINOU

Začínáte jako malý kluk toužící po jediné věci – stát se hrdinou. To se mu podaří, avšak za okolností, které si určitě nepřál. Jeho rodnou vísku přepadnou bandité, zabijí mu otce a unesou matku se sestrou. Opuštěného chlapce se ujme mág Maze, který ho odvede do Cechu hrdinů. Po dlouhém výcviku se stává tím, čím chtěl být – hrdinou, a ne ledajakým. Už brzy na jeho bedrech bude ležet osud celého světa Albionu a bude záležet jen na vás, zda tento svět před zlem zachráníte, nebo se sami zlem stanete.





ÚKOLY

Úkoly, které vás čekají, se tradičně dělí na ty příběhové a na ty vedlejší. Příběhové samozřejmě bývají propracovanější a zajímavější – například jako první věc budete jako malý kluk shánět peníze na dárek své sestře. S postupem času půjde o vážnější věci a většinou i mnohem akčnější. Občas zapojíte mozkové závity, jindy postačí sledovat ukazatel na mapě a likvidovat nepřátele. Některé tyto úkoly mají dva různé konce. Hru lze hrát totiž dvěma způsoby – buď za kladného hrdinu, či jako záporák. Zatímco kladný hrdina nechá soupeře, kterého porazil v aréně, žít, záporák se neostýchá dorazit ho.

ALBION

Celá hra se odehrává v překrásném světě Albionu, ve kterém nalezneme útulná městečka, temné lesy, prosluněné louky či zasněžené kopce. Bohužel celý Albion je rozkouskovaný do malých lokací, v nichž se většinou můžete pohybovat pouze po úzkých cestičkách. Ve srovnání s velikostí světa v RPG sériích *The Elder Scrolls* nebo *Gothic* je to skutečně velký nedostatek. Nejen že vám chybí volnost pohybu, ale navíc je hra často přerušována (naštěstí ne moc dlouhým) nahráváním lokací.



Nádherný Albion, čeština, hodně akce, hra za dobro i zlo, spousta zajímavých drobností.

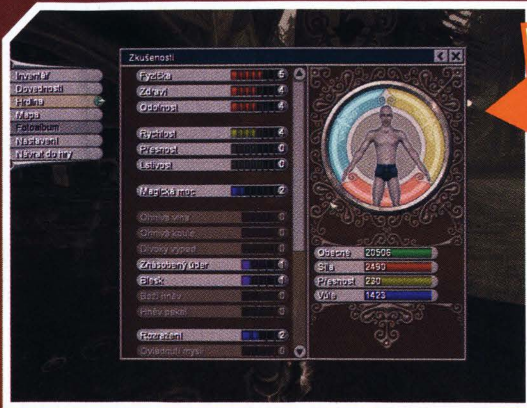


www.microsoft.com/games/fable

CENA: **999** Kč



Windows XP, CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, graf. karta 64 MB s podporou shaderů



VÝVOJ POSTAVY

Jak je to tedy s oním třetím rozměrem? Hra je skutečně ve 3D, avšak pohyb je omezen pouze do dvou rozměrů (tradičně zleva doprava) a hra je snímána nejčastěji z boku. Připomíná tak klasické hry z doby před nástupem výkonných 3D akcelerátorů. Tři rozměry však umožňují různé efektní (avšak ne moc přehledné) změny úhlů kamery a také pohyb nemusí být omezen na pouhý běh zleva doprava. Příkladem budiž úroveň, ve které vlastně obíháte kulatou věž dokola.

TAK JDE ČAS

Zkušenosti získáváte pouze ze soubojů a ve hře je naleznete hned ve čtyřech druzích – za sílu (boj na blízko), přesnost (boj na dálku) a vůli (použití magie). Kromě těchto tří druhů, které se zvyšují automaticky, sbíráte ještě obecné zkušenosti ve formě zelených kuliček vypadlých z mrtvých nepřátel. První tři druhy zkušeností pak můžete v cechu hrdinů proměnit ve vylepšení vlastností v jedné ze tří kategorií (síla, přesnost, vůle), přičemž obecné zkušenosti lze použít v jakékoliv kategorii. Pokud se tedy často oháníte mečem, budou se vám rychleji zlepšovat silové statistiky, nicméně díky obecným zkušenostem se můžete naučit i užitečná kouzla.



BOJE

Fable je akční RPG a podle toho vypadají i boje. Na nějakou taktiku se moc nehraje. Sice máte například možnost blokovat soupeřovy útoky, ale to v chumlu nepřátel moc dobře nelze a hlavně to není ani moc potřeba. Více méně jde jen o klikací festival jako *Diablo*. Občas snad upotřebíte funkci zaměření na jednoho nepřítele (pomocí mezerníku), ale i bez toho se dá celkem obejít.



Malá volnost, rozsáhlý inventář a další menu, na RPG poněkud krátké.



OVLÁDÁNÍ

Hlavního hrdinu sledujeme po celou dobu z pohledu třetí osoby. Ovládání je celkem klasické – klávesy W, A, S, D pro pohyb, myší ovládáte kameru, levé tlačítko je pro obyčejný útok, pravé pro silný útok (nebo běh, pokud nebojujete, míření, pokud střílíte z luku). Snad jen kouzlení je řešeno trochu netradičně – pomocí klávesy SHIFT a tlačítek na myši. Celkově jsem neměl s ovládáním problém a dá se na něj velice rychle zvyknout.



OBLUDNÝ INVENTÁŘ

Zatímco s ovládáním hrdiny problém není, s inventářem a dalšími menu je to naopak. Inventář, statistiky hrdiny, úkoly, mapa a další informace, nastavení hry – to vše je schováno v jednom menu, takže trvá dlouhou dobu, než se proklikáte k tomu, co hledáte. Například kompletní výměna zbroje znamená neustálé lezení do množství podnabídek (zbroj na hlavu, tělo, ruce, nohy...) a vracení se zpět. Stejným stylem je řešeno i obchodování.



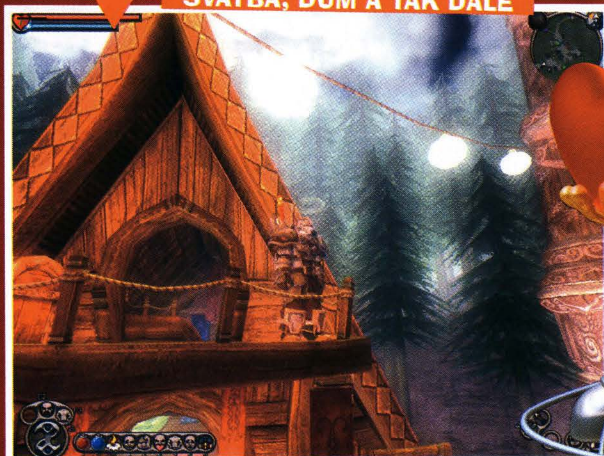
KRÁSA NA POHLED

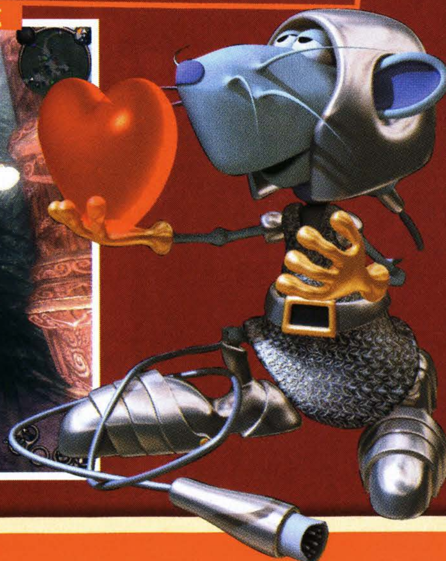
Co se hře nedá vytknout, je to, že vypadá a zní skutečně skvěle. Grafika patří ke špičce, Albion vypadá nádherně, animace postav při soubojích je úžasná. Hudba zní dostatečně majestátně, jak se sluší na pořádný hrdinský příběh. Neanglicky mluvící hráče určitě potěší, že je hra u nás vydána s českými titulky. Navíc je v krabici s hrou kromě manuálu i kompletní průvodce hrou.

Hra *Fable: The Lost Chapters* sice žádnou revolucí není. Trpí mnoha nedostatky, z nichž některé vyplývají z faktu, že hra byla primárně vyvíjena pro konzole (malé lokace, špatný inventář atd.). Jiné nedostatky už takto omluvit nejdou. Hra je například překvapivě moc lineární. Jistě, máte tu možnost často se rozhodovat, zda se chcete zachovat kladně či záporně, to však zas tak moc neovlivní samotný průběh hry, ve kterém prostě jen sledujete příběhovou linii s občasnou krátkou odbočkou kvůli nějakému vedlejšímu úkolu. Ani o dlouhé herní době se nedá moc mluvit – hru dohrajete zhruba za 15 hodin a poté už chybí motivace pro potulování se po Albionu. Naštěstí je tu alespoň lákadlo znovuhratelnosti za opačnou postavu (místo dobráka za zlého či naopak).
I přes tyto výtky však nejde o propadák. Jedná se o velkolepou podívanou, plnou množství zajímavých nápadů a detailů, u které jsem se dobře bavil. Pokud máte rádi akčnější RPG, pak věřím, že se vám bude líbit také.

SVATBA, DŮM A TAK DÁLE

Tvůrcům rozhodně nelze upřít, že si dali velkou práci s nejrůznějšími detaily (a bohužel přehlédli některé důležitější věci). Mezi tyto detaily patří spousta drobností, které lze ve hře dělat mimo plnění úkolů. Můžete se zúčastnit mnoha soutěží a her (nakopávání slepic, pexeso, „oko bere“...), flirtovat z ostatními postavami, či si dokonce některou vzít, koupit si dům a pronajímat ho nebo v něm bydlet. Navíc po celém Albionu najdete zvláštní stříbrné truhly, do kterých se jen tak nedostanete, či tajemné démonické dveře. Je toho skutečně hodně.





CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA
ZVUK
ZÁBAVA
LOKALIZACE

6



DISTRIBUTOR: CD PROJEKT

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Chcete vyhrát jednu ze tří originálek hry **Fable: The Lost Chapters** od společnosti **CD Projekt** (www.cdprojekt.cz)? Pozorně si přečtěte recenzi a správně odpovězte na pět jednoduchých otázek, a jedna kopie může být při troše štěstí vaše. Výsledky soutěže se dozvíte v příštím čísle. Upozorňuji, že do soutěže budou zařazeni pouze ti, kteří ke správným výsledkům připojí i svou adresu!!! Odpovědi posílejte do **8. 6. 2006** na adresu redakce nebo na email: **rogi@KyberMys.cz** (předmět: soutěž s CD Projektem).

Hodně štěstí!

1 Jak se jmenuje svět, ve kterém se hra odehrává?

a) Albion
b) Středozem
c) Midkemie

2 Kolik druhů zkušeností ve hře naleznete?

a) 1
b) 3
c) 4

3 Jak se jmenuje organizace, která se ujme našeho hrdiny?

a) Cech hrdinů
b) Cech vrahů
c) Cech truhlářů

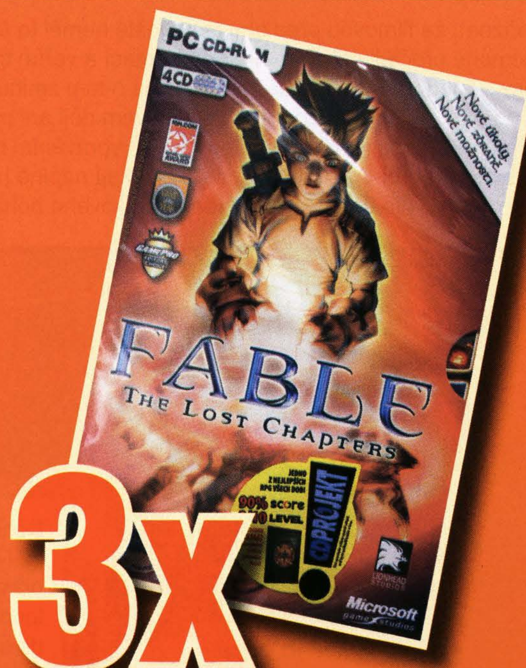
4 Můžete si ve hře koupit dům a oženit se?

a) Ne, ani jedno
b) Koupit dům ano, oženit se ne
c) Ano, lze obojí

5 Jak se jmenuje slavný vývojář, který na hře spolupracoval?

a) Sid Meier
b) Peter Molyneux
c) Chris Sawyer



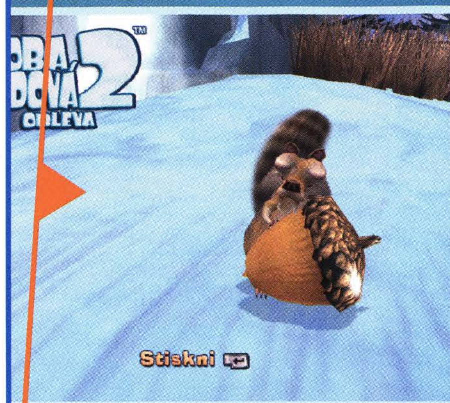


Doba ledová 2
Obleva

MAMUT MANNY, LENOCHOD SID A ŠAVLOZUBÝ TYGR DIEGO JSOU ZPĚT. NEJEN NA PLÁTNECH KIN, ALE TAKÉ NA OBRAZOVKÁCH NAŠICH POČÍTAČŮ. DOBA LEDOVÁ SE CHÝLÍ KE KONCI, BLÍŽÍ SE OBLEVA A NAŠI HRDINOVÉ SE S TOUTO ZMĚNOU BUDOU MUSET VYPOŘÁDAT. VE STEJNOJMENNÉ HŘE VŠAK TATO TROJICE USTOUPÍ DO POZADÍ A NECHÁ VYNIKNOUT PRAVOU HVĚZDU – VŠEM DOBŘE ZNÁMOU KRYSOVEVERKU SCRATA S NEODOLATELNOU TOUHOU VLASTNIT VŠECHNY OŘÍŠKY SVĚTA.

NIC NOVÉHO POD SLUNCEM

Hra Doba ledová 2 je typickým představitelem svého žánru, neboli akční hry, která na počítačích (a všech představitelných herních konzolích) doprovází svého filmového bratříčka. Pokud jste hráli alespoň jednu z nich, pak je to, jako byste hráli všechny. Ale zanechme toho pesimismu. Jestliže jste se podívali na závěrečné hodnocení, pak víte, že to nedopadlo zas tak zle.





PŘÍBĚH? ALE KDEŽE...

Musím přiznat, že filmovou předlohu jsem ještě neměl to štěstí vidět. Nicméně přečetl jsem si o ní pár informací a věřím tomu, že má pravděpodobně nějaký příběh. Proč se o tom zmiňuji? Protože po dohrání hry nebudete mít o filmovém ději ani potuchy. Jednotlivé úrovně jsou sice pospojovány vyprávěním některého z hlavních hrdinů, ale ta se vůbec netýkají náplně hry samotné, ve které jde pouze o hromadění oříškového bohatství.





OHEŇ A LED

Během doby ledové krajina moc velkou bohatostí neoplývala. Naštěstí nastává obleva, a tak se ve hře nebudete pohybovat jen po nekonečných zasněžených pláních a strmých ledovcích. Když taje sníh, je z toho bláto, a toho si ve hře do sytosti užijete. Stejně jako zelenajících se luk či velkých lávových polí pod povrchem země. Stereotypností prostředí hra rozhodně netrpí.

Scrat, dabing, pěkná grafika, zábavné mezihry.





Windows 2000/XP, CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, graf. karta 64 MB

Jak už jsem se zmínil jinde – hra naprosto postrádá nějaký ucelený příběh. Ve všech úrovních jde více méně jen o sbírání žaludů, kaštanů či vlašských ořechů. Velkou nevýhodou je, že vás nečeká žádné vyvrcholení a to, že hra končí, si uvědomíte až při sledování závěrečných titulků (které přijdou tradičně dost brzy). Naštěstí to ale neznamená, že by jednotlivé úrovně byly stále stejné. Naopak jsou celkem nápadité. Jednou se budete plížit a krást vajíčka z hnízd, jindy zase nahánět zaběhnutá ptáčata, budete plavat v zatopených jeskyních, létat na plameňákovi či hrát některou z mnoha zajímavých miniher.



SCRAT

Ve své honbě za oříšky se Scrat i v chladných jeskyních řádně zapotí a bude muset využít všechny své schopnosti. K těm, kromě klasického skákání a jednoduchých úderů na likvidaci obtěžující fauny, patří i schopnost lézt po některých stěnách, házet kamínky nebo využívat svého dokonalého čichu pro nalezení skrytých pochoutek.

Jak už to tak bývá, hra je primárně určená pro konzole, a tomu je uzpůsobeno i její ovládání. Pokud tedy vlastníte gamepad, nebudete mít s ovládáním celkem žádné problémy, snad jen na občasné potíže s kamerou v těsných prostorech. Hra se dá ale vcelku dobře ovládat i pomocí klávesnice a myši. Jedinou výtku bych měl pouze k nízké citlivosti myši, která se nedá nikde nastavit (alespoň já jsem to nikde nenašel).



JEŠTĚ JEDEN OŘÍŠEK...



NEPŘEJÍCÍ ZVÍŘATA

Jako by náš ubohý Scrat neměl sám dost problémů díky své často až sebevražedné touze po čemkoliv ořechovém. Navíc se mu do cesty často staví i nepřátelsky naladěná zvěř. Ať už se jedná o drobný hmyz, malé myši, ošklivé pavouky, vyjící vlky, majestátné orly či obrovské lední medvědy. Naštěstí se však najdou i tací, co Scratovi občas pomohou.

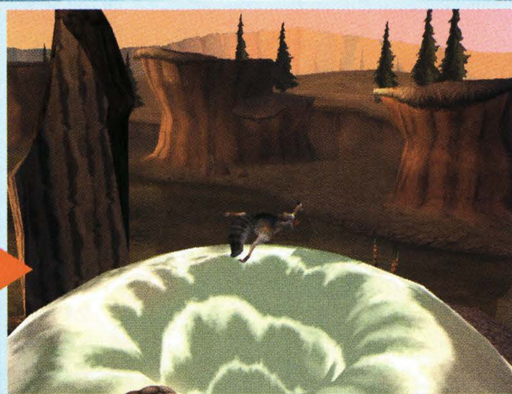
Když dojde na souboje, velmi záleží na tom, kdo se Scratovi postaví do cesty. Drobné nepřátele dokáže zlikvidovat, ale jakmile jde o někoho většího, může ho jen na čas omráčit. Musíte tak být neustále ve střehu, nikdy se nezdržovat dlouho na jednom místě. Avšak až na pavoučí část, zakončenou soubojem s obrovským prapavoukem (což je jediný souboj s „bossem" v celé hře), jsou boje spíše okrajovou součástí hry.

NEBOJÍM SE VLKA NIC!

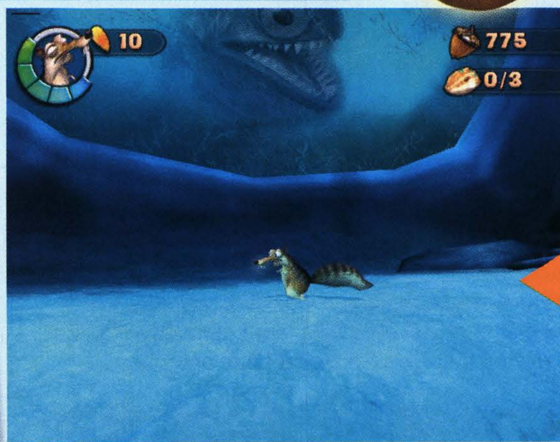
Krátké, nulová znovuhratelnost.

ŽÁDNÝ NERVÁK

Ačkoliv hra nelze volně ukládat, nebude vám to činit žádné problémy. Celkově je hra dost snadná a systém ukládání hry velmi milosrdný. Dokonce se mi stalo, že když jsem jednou nedoskočil na vyvýšenou plošinu (kde byl samozřejmě další oříšek:-)) a skončil v lávě, Scrat znovuožil právě na této plošině.







LEDOVÁ KRÁSA

Na to, že hra nepatří mezi špičkové tituly, vypadá grafika velmi dobře. Nejhezčí mi přišly ledové úrovně, ve kterých jste občas narazili i na oblíbené vtípky typu zamrzlé UFO. Za zmínku určitě stojí i zpracování hlavního hrdiny – animace Scrata je totiž výborná.



TŘI OŘÍŠKY PRO POPELKU

Kromě zvláštních oříšků, které musíte sebrat, abyste se posunuli dál, ve hře narazíte na stovky obyčejných žaludů a kaštanů. Ty není nutné sbírat, pokud to však budete dělat, pak vás čeká drobná odměna v podobě bonusů, kterými jsou artworky ze hry a filmu.

Hra je hlavně v první půlce často prokládána nejrůznějšími mezihrami, které příjemně oživují neustálou honbu za oříšky. Právě tyto mezihry jsou i jediným místem, kdy budeme ovládat i některé hrdiny z filmové trojky. Se Sidem sjedete ďábelský ledový tobogán, s Diegem budete zašlapovat otravné vačice. Vůbec nejzábavnější minihrou byl však bowling, kde jste místo kuželek poráželi hejno tučňáků.

BOWLING S TUČŇÁKY



Jak už je u CD Projektu dobrým zvykem, hra je u nás vydávána v kompletně počeštěné verzi. O dabing se samozřejmě postarali stejní herci jako v případě filmu. O zvucích a hudbě není moc co říct. Nepůsobí nijak rušivě, vhodně doplňují hru, ale v žádném případě vás nijak neuchvátí.

ČEŠTINA



Doba ledová 2 nepřináší naprosto nic nového. Podobnou hru už jsem hodnotil mnohokrát a těžko se mohu vyhnout stejným slovům. Opět se jedná o titul, který si dohrajete za jedno či dvě odpoledne a poté na něj za stejně krátkou dobu zapomenete. Nicméně se během hraní budete dobře bavit, hra není jen o zběsilé akci, ale občas musíte i trošičku přemýšlet, navíc je vcelku nápaditá, doplněná několika minihrami a dohrajete ji dřív, než vás stačí omrzet. Naopak vás náhlý konec spíš nepříjemně zaskočí. Po technické stránce není co vytknout, na svoji kategorii vypadá velmi dobře a profesionální českou verzi ocení nejen ti nejmladší.

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA
ZVUK
ZÁBAVA
LOKALIZACE

4+



DISTRIBUTOR: CD PROJEKT

DOBA LEDOVÁ 2: OBLEVA

Chcete vyhrát jednu ze tří originálek hry **Doba ledová 2: Obleva** od společnosti **CD Projekt** (www. cdprojekt.cz)? Pozorně si přečtěte recenzi a správně odpovězte na pět jednoduchých otázek, a jedna kopie může být při troše štěstí vaše. Výsledky soutěže se dozvíte v příštím čísle. Upozorňuji, že do soutěže budou zařazeni pouze ti, kteří ke správným výsledkům připojí i svou adresu!!! Odpovědi posílejte do **8. 6. 2006** na adresu redakce nebo na email: **rogi@KyberMys.cz** (předmět: soutěž s CD Projektem). Hodně štěstí!

1 Jak se jmenuje hlavní hrdina hry?

a) Scrat
b) Manny
c) Diego

2 Kterou věc budete po celou hru stále sbírat?

a) oříšky
b) mince
c) jablka

3 Za koho z trojice hlavních hrdinů stejnojmenného filmu ve hře nebudete hrát ani chvilku?

a) Za tygra Diega
b) Za mamuta Mannyho
c) Za lenochoda Sida

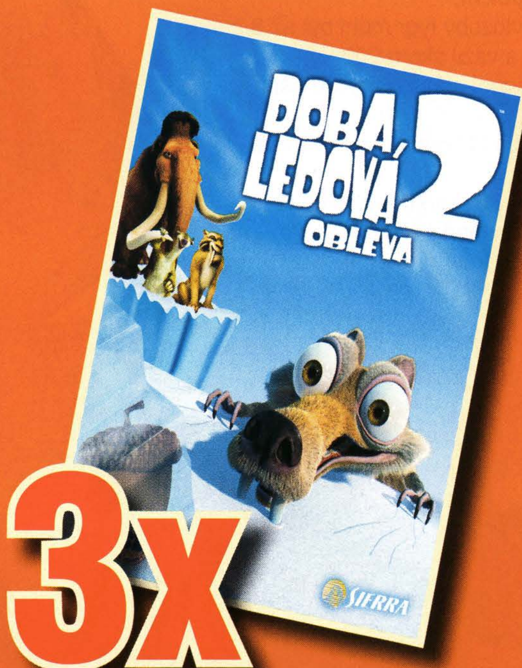
4 Jaký zvířecí druh je pravděpodobně hlavní hrdina?

a) slon
b) veverka
c) pes

5 S kterými zvířaty si zahrajete bowling?

a) Se slepicemi
b) S potkany
c) S tučňáky





Vážná fakta o zvířatech a době, ve které se příběh odehrává!

To, co ve filmu nebylo!

Naše heslo zní: Po nás obleva!

• Objevte všechny zajímavosti o tomto prehistorickém světě, jeho divoké krajině a pozoruhodných obyvatelích.

• Vydejte se s Mannym, Sidem a Diegem na průzkum mrazivého světa doby ledové. Přečtěte si o něm vše, co vás zajímá, i to, co ve filmu nebylo!

• Seznamte se s podivnými a zajímavými tvory, kteří dělají vše pro to, aby přežili dobu ledovou!

• Objevte všechny zajímavosti o tomto prehistorickém světě, jeho divoké krajině a pozoruhodných obyvatelích.

• Seznamte se s pravým hrdinou doby ledové, schopným zachovat i v kritické situaci chladnou hlavu.

Pobavil vás příběh našich hrdinů a chcete se dozvědět něco víc o době, ve které Manny, Sid, Diego a Eddie žili? Pak neváhejte a kupte si velký obrazový slovník, ve kterém se mimo jiné dozvíte:

- že mamuti dorůstali až do výšky čtyř metrů,
- že průměrný lenochod stráví 75 % času spánkem a jídlem,
- že šavlozubý tygr mohl být až 3 metry dlouhý a vážil skoro 200 kg,
- že blbouni měli křídla, ale neuměli létat,
- že doba březosti mamutů trvala 22 měsíců,
- že želvy a mořští hadi jsou jedinými pozůstatky mořských plazů v dnešní době.



KNIHA

DOBA LEDOVÁ – OBRAZOVÝ SLOVNÍK

Chcete vyhrát jednu z pěti knih **Doba ledová, obrazový slovník** od společnosti **Egmont** (www.egmont.cz)? Pak se pokuste zodpovědět pět otázek, a jedna kniha může být při troše štěstí vaše. Otázky tentokrát nejsou lehké a odpovědi na ně najdete v naší knize nebo v chytrých přírodovědných encyklopediích. Výsledky soutěže se dozvíte v příštím čísle. Upozorňuji, že do soutěže budou zařazeni pouze ti, kteří ke správným odpovědím připojí i svou adresu!!! Odpovědi posílejte do **8. 6. 2006** na adresu redakce nebo na email: **rogi@KyberMys.cz** (předmět: soutěž s Egmontem). Hodně štěstí!

1 Do jaké výšky mamuti v době ledové dorůstali?

a) tří metrů

b) deseti metrů

c) čtyř metrů

2 Žily veverky v době ledové?

a) ano

b) ne

c) ano a uměly létat

3 Pliosaurus (Vápeňák) byl?

a) přítulné zvířátko

b) krutý predátor

c) konzerva sushi

4 Samici mamuta se říká?

a) mamutí kráva

b) mamutice

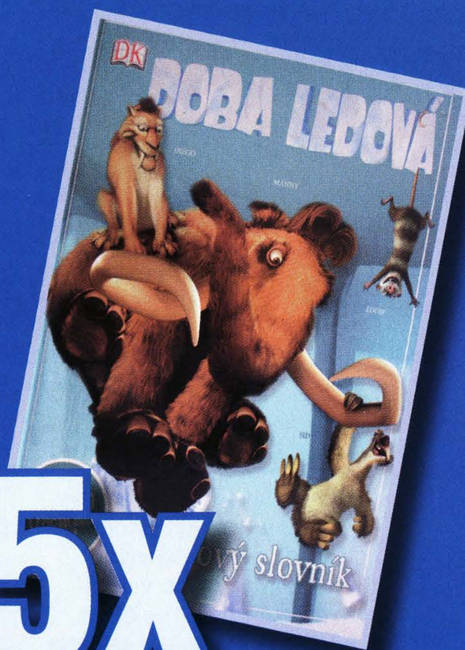
c) fena

5 Glyptodonti jsou příbuzní dnešních?

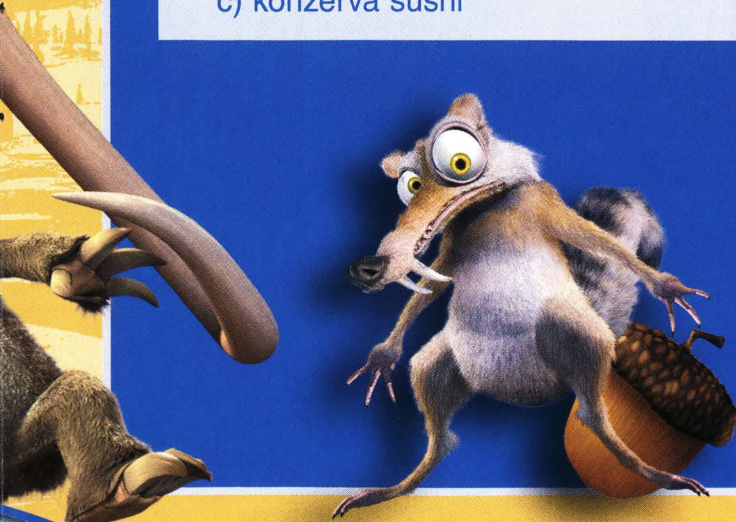
a) obratlovců

b) Nováků z protějšího domu

c) pásovců



5X



Harry Potter
A Ohnivý pohár

Autor: MICHAL

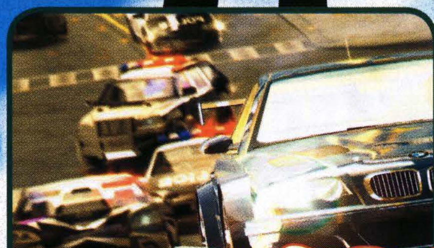
Snad se mnou budete souhlasit, když napíšu, že hra učinila velké pokroky (kdo hrál předchozí tři části, ten ví, o čem mluvím). Je jiné a mnohem lepší menu, Harry nenosí školní uniformu, ale džíny. Na začátku každé úrovně volíte, jakou postavu budete ovládat, ale v menu není např. nabídka Mapa ničemů. Ve hře dál musíte střílet zaklínadly do netvorů, sbírat karty a fazolky, ale některé úrovně jsou temnější a delší než jiné (…) a tady je první minus – hra je příliš obtížná!!! (…) Mám anglickou verzi této hry a rozhodně ji nedoporučuji. Můžu však producenty pochválit za dobrou grafiku a zajímavý styl spojování zaklínadel (v této části Ron a Hermiona pomáhají Harrymu, a nestojí jako sloupy). Hru doporučuji středně, upoutá jen chvílemi a je průměrně dobrá.



1 The Sims 2: Noční život

To je skok, z 9. místa a navíc s takovou převahou hlasů! Jak vidíte, baví se dál, poslouchají hudbu a konkurenci mávají „na shledanou"!

1 693 hlasy



2 Need for Speed: Most Wanted

Pád z vrcholu! Vytuningovaná kára musela zpomalit – nepochybně v důsledku velké honičky v úzkých uličkách města. Kdo ví, co bude dál, až vjede na rovinku!

1 259 hlasů



3 Harry Potter a Ohnivý pohár

Co se Harrymu stalo? Každý měsíc se jeho pozice zhoršuje. Zřejmě se začal pořádně učit kouzlení. Nestydí se před spolužáky z Bradavic?

764 hlasy



4 The Sims 2: Univerzita

Naposledy byli na konci čekárny. Prázdniny se pomalu blíží a studující Simové to docela rozjeli!

679 hlasů



5 Rayman 3: Hoodlumská hrozba

Stalo se! „Jistota" Rayman povolil. Odpočívá s přáteli v bazénu a soupeři útočí beze stopy úcty k veteránovi. Raymane, prober se!

665 hlasů

Jak jsme předpokládali, je jaro a závan svěžesti nevynechal ani náš Kybertop. Díky nečekané ofenzívě simomaniaků jsou v první desítce tři tituly The Sims, s Nočním životem v čele. Na Simy nestačil ani Harry, deklasovali i naši „jistotu" Raymana, FIFA i NFS: MW! A co poví Ghost master – ho, ho! Čekáme protiútok příznivců Harryho.

KAO: THE KANGAROO 3

Konečně třetí část dobrodružství klokánka Kaa, s barevným návodem uvnitř balení. (...) Hra je obtížná, ale jestli někdo hrál dvě předchozí části, neměl by mít s projitím potíže. Nejvíc mě udivily změny denních dob, je tu: noc, svítání, den a soumrak. K otevření vstupu do sopky je třeba získat 4 předměty. Zatím toto, dochází mi náplň v propisce.





Autor: ANDREJ

Ford Racing 2

Přiznám se, že poprvé píšu recenzi na závodní hru, ale zkusím to, protože hra je velice dobrá. Je možné se o tom přesvědčit hned při instalaci (jde velice rychle a dobře). (...) Velmi dobře provedené menu a hned na začátku volíte své jméno (bohužel jen tři písmena) a nastavení auta (...). Myslím, že hodně hráčů by se mělo vrátit ke starým závodním hrám, protože jsou velmi dobré a nejsou tak strašně složité jako NFS: MW.



Autor: MICHAL

Vážení čtenáři!

Děkujeme za všechny zaslané texty. Je jich tolik, že otiskujeme jen vybrané úryvky vašich recenzí. Připomínáme, že texty nejsou redigované – v této rubrice je uvádíme bez redakčních zásahů (opravujeme případné pravopisné a interpunkční chyby). Pište tedy na adresu redakce s dodatkem – Vaše recenze.

Adresa redakce: KyberMyš
EGMONT ČR, Žirovnická 3124,106 00 Praha 10

GOTHIC II

Chci popsat hru Gothic II. Zde ovládáte zdánlivě obyčejného člověka, ovšem je to vyvolenec Boží. Po několika týdnech ležení pod kameny svatyně jste teleportováni do věže. Spáč posledním zoufalým výkřikem přivolal na svět lidi-draky, kteří žijí v hornickém údolí. Jediným způsobem, jak zabránit jejich útoku, je jejich přemožení. (...) Skvělá grafika, hratelnost a múza – jak mě to baví hrát!

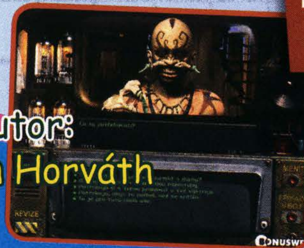




AUTOR: JAREK SMETANA

FALLOUT 2

Fallout 2 je mému srdci nejbližší, protože jsem ji úspěšně zvládl. Je to typická RPG hra, ve které ovládnete hrdinu v kombinéze z posvátného Vaultu 13. ... Budete přespávat pod širým nebem, nakupovat zbraně od různých obchodníků a získávat peníze za dobře vykonanou práci. Tahle hra vás buď hned chytí jako mě, nebo nechytí jako mého souseda. Grafická stránka se vůbec nezměnila. Zvuk je dobrý, ale časem až monotónní, ale hře dodává „drive".



Autor: Štefan Horváth

CESTOU NA VRCHOL



Agatha Christie: A nezbyl už žádný

DETEKTIVKY JSOU KNIHY, VE KTERÝCH PŘEDČASNÉ PROZRAZENÍ KONCE KAZÍ ČTENÁŘI VEŠKERÉ POTĚŠENÍ Z ČETBY. TÝM AWE GAMES STÁL V TÉTO SOUVISLOSTI PŘED NESNADNÝM ÚKOLEM. JAK VYTVOŘIT HRU NA ZÁKLADĚ JEDNOHO Z NEJZNÁMĚJŠÍCH ROMÁNŮ NEJSLAVNĚJŠÍ SVĚTOVÉ AUTORKY DETEKTIVEK TAK, ABY PRO ZNALCE KNIŽNÍ PŘEDLOHY I PRO NOVÁČKY BYLA ZÁPLETKA PŘITAŽLIVÁ?


Námořníčci – jakmile zmizí další figurka, jeden z hostů zemře…

10 MALÝCH… ÉÉÉ…

Tato kniha je známá jako Deset malých černoušků. Titulní figurky – ve hře je to deset porcelánových… námořníčků (!) – symbolizují hlavní postavy. Aby byla hra zajímavá i pro znalce klasického zakončení, tvůrci změnili osobu hlavního pachatele a připsali jedenáctého hrdinu, který stojí stranou zápletky. Právě do této úlohy nové postavy – Patricka Narracotta – se vtělíte vy. Musíte vysvětlit příčinu temných událostí a zjistit, jak souvisí s jednotlivými osobami na Ostrově vraků. Nejdříve je však třeba zjistit, jak to všechno začalo.


Šokující nahrávka ohromí každého obviněného!

PLATINOVÁ DESKA

Deset vážených osob obdrží od záhadného U. N. Owena pozvánku na osamělý Ostrov vraků, kde má hospodář nabídnout všem večeři. Přijdou: bývalá guvernantka, penzionovaný soudce, voják, generál v záloze, lékař, nový lokaj s manželkou, bohatá vdova, soukromý detektiv a zbrklý mladík s podezřelými vazbami na německou tajnou službu. Hosté však místo pana Owena najdou jen připravenou gramofonovou desku, na které hlas obviňuje každého z nich ze zločinu spáchaného v minulosti. Všichni se pokoušejí záležitost bagatelizovat, dokud první z nich nepřijde o život. Ve stejné době někdo vylomí figurku námořníčka z dekorace na stole.

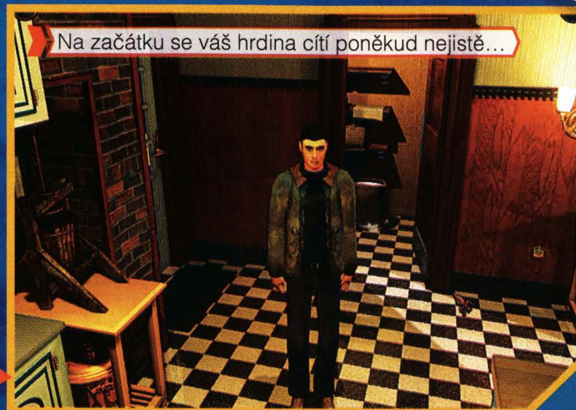
Detailní grafika, náladová detektivní hudba, klasická adventura.



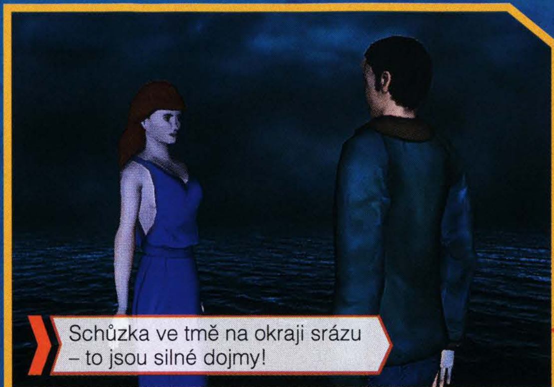

Win 98, 800 MHz, 256 MB RAM, grafická karta 32 MB, 800 MB volné místo na disku

NÁHODNÝ HRDINA

Postava, kterou ovládáte, se jmenuje Patrick Narracott a je lodivodem, kterého na ostrově uvěznila náhoda. Má víc volnosti při řešení záhady, protože není zahrnut do plánu šíleného autora nahrávky. Zpočátku je přijímán s nedůvěrou, ale rychle se stane neformálním detektivem, se kterým se všichni budou snažit spolupracovat při hledání skutečného viníka (alespoň tak chtějí obvinění působit). Jak mizí další figurky a další osoby platí životem za zločiny spáchané v minulosti, začíná atmosféra houstnout. Musíte tajemství vyřešit dříve, než o život přijdou všichni.



Na začátku se váš hrdina cítí poněkud nejistě...



Schůzka ve tmě na okraji srázu – to jsou silné dojmy!

KLIK

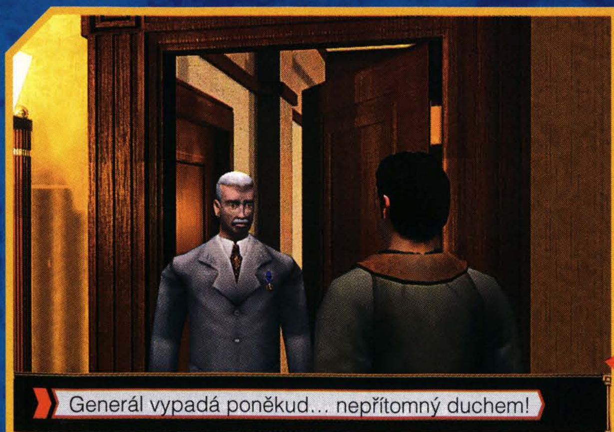
„A nezbyl už žádný" je klasická adventura typu point & click (ukaž a klikni), ve které kurzorem myši ukazujete hrdinovi cíl cesty a manipulujete okolními předměty. Ke klasice druhu titul přibližuje také velmi podrobná, renderovaná grafika. Vnitřek domu, kde strávíte nejvíc času, je možné směle označit jako překrásný, je patrná ohromná pečlivost při navrhování dekorací, nábytku a dalších předmětů starých půl století. Od předmětů běžného užití až po stolní servis je všechno realistické a přesně napodobené. Tím si hra po celou dobu uchovává typické klima.

VRAHEM JE VŽDY ZAHRADNÍK

Navzdory slíbenému alternativnímu konci a dodatečné postavě, kterou ovládáte, se hra po celou dobu snaží sledovat děj svého tištěného vzoru. K čemu to vede, je zřejmé: musíte pohovořit se všemi postavami a provést všechny nezbytné činnosti, než zápletka postoupí dál. Je to docela tak, jako byste museli přečíst určenou kapitolu knihy, abyste se něco dozvěděli. Máte proto často pocit, že na vás moc nezáleží. Nejdůležitější věci se odehrávají tam, kde právě nejste: přicházíte jen zhlédnout další oběť nebo předmět a pokračujete v pracném prohledávání ostrova.



Večeře – společnost je ještě v plném složení...



Generál vypadá poněkud... nepřítomný duchem!

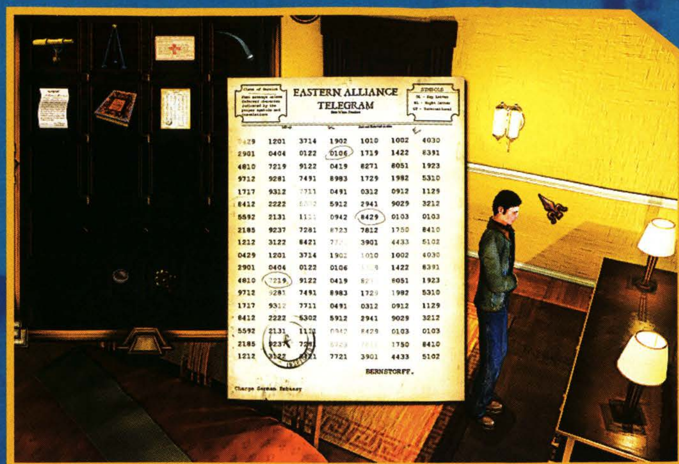
POŘÁD MLUVÍTE

Nikdo nechce moc mluvit, ale musíte nějak poznat názory jednotlivých hostů na dramatické události. Bohužel se tvůrci nepostarali o to, aby se rozhovory lišily. Převážná část otázek, které kladete, je stejná. Když se po deváté během několika minut ptáte: Co soudíte o nahrávce? kouzlo tajemství a účasti v událostech prostě mizí. Situaci do značné míry zachraňuje velmi dobrá hra anglických herců, kteří namluvili postavy. Škoda, že hra není v češtině.

Přímost, ukecanost, konec odtržený od ostatního.



Spoře osvětlený prostor kolem kurzoru symbolizuje proud světla z baterky.



Noční výpravy s baterkou, kdy je osvětlená jen menší část obrazovky kolem ukazatele myši, je však jen jedna z mnoha drobných atrakcí, které na vás čekají. Někdy máte možnost nahlédnout klíčovou dírkou, jindy nasloucháte za dveřmi. Nic velkého, ale díky tomu se události na obrazovce stávají pravděpodobnějšími. V žádné adventuře nesmí chybět sbírání mnoha zvláštních předmětů, které je třeba později patřičně použít. Stejně je tomu i zde. Navíc některé objekty můžete spolu spojovat, například vkládat baterie do baterky, jiné rozkládat na díly.

VŠUDE TMA

A VÍTĚZEM JE...

Zakončení je opravdu jiné a určitě každého překvapí. To však není nutně dobré. Proč? Celou hru jste totiž vedeni událostmi a stopami z knižní verze, prakticky tedy nemáte nejmenší šanci odhalit, kdo se skrývá za vraždami hostů Ostrova vraků. Pokusy o samostatné řešení tajemství – oblíbená zábava čtenářů Agathy Christie – zde nemají větší smysl. Situaci zachraňuje originální, knižní zakončení, které můžete odblokovat jako bonus.





Trvale bouřlivé počasí a ostré skály nad rozbouřeným mořem vytvářejí hrozivou atmosféru!



CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA

LOKALIZACE

5





H R A J E M E

The Settlers: Dědictví králů

DODATEK KE HŘE SE NEHODNOTÍ SNADNO. K OBOHACENÍ ZÁKLADNÍ HRY JE TŘEBA ODLIŠIT TVŮRCE A JEJICH PÉČI. GRAFIKA, ZVUK A HRATELNOST SE NEJČASTĚJI NEMĚNÍ. V PŘÍPADĚ TAKOVÉ SÉRIE JAKO THE SETTLERS, S VÍCE NEŽ DESETILETOU TRADICÍ, JE PŘITOM SNADNÉ ŠLÁPNOUT NA KUŘÍ OKO FANATICKÝM STOUPENCŮM MALÝCH OSADNÍKŮ.

JEDNODUŠE VÍC

Dědictví králů, čili základní hra, nezbytná ke spuštění dodatku, bylo na celém světě přijato se smíšenými pocity. Ke grafice a mechanismu hry výhrady nebyly, zato však stížnosti na velice pomalé tempo a pracné budování měst a také na samotný příliš krátký boj (po dosažení velmi silného zázemí pro armádu). Má to své kouzlo, pokud někdo netouží po neustálých bojích ve strategických hrách. Bohužel dělat totéž celou kampaň, to dokáže uspat každého.


Počasí dál okouzluje svou propracovaností.

STAŘÍ ZNÁMÍ

Vzpomínáte si na Daria – nyní krále Daria – a jeho družinu věrných společníků, kteří bojovali s uzurpátorem Mordredem o trůn a navrácení míru? Právě tito odvážlivci jsou hlavními hrdiny čtyř minikampaní, které máme k dispozici v Legendách. Tentokrát se tým Blue Byte rozhodl hru zpestřit, ve dvou kampaních klade mnohem větší důraz na vojenský aspekt než v základní verzi hry. Byl také víc zdůrazněn podíl hrdinů proti často se objevujícím postavám s vedlejšími úkoly nebo s informacemi doplňujícími obraz světa hry.


Jako obvykle strávíte hodně času obdivováním detailů a animace postav.



HRAJEME

Rozmanitost misí, oblíbení hrdinové, dlouhé hodiny dodatečné zábavy, nová pobřežní scenérie.




Nemyslící ovce vám připraví potíže, jakmile se objeví vlci!

BERANÍ HLAVY

První, krátká kampaň Pobřeží v plamenech je velice dobrodružný příběh, ve kterém vaši dobří známí Drake a Yuki pomocí Poutníka a Heliase brání cenná stáda ovcí před barbary a smečkami strašlivých vlků, kteří je podporují. Ve čtyřech misích najdete vlastně vše, od doprovázení oveček až po závěrečné střetnutí s barbarskou hordou. Plnění krátkých úkolů dává hře tempo a neponechá možnost upadnout do rutiny.

JE DOBRÉ BÝT ZLÝ

Zlo číhající uvnitř je velice zajímavá kampaň a asi největší překvapení pro fandy série. Tentokrát místo podpory krále Daria a ochrany jeho poddaných stojíte na druhé straně barikády! Cerber, Maria de Mortfichet a Varg, trojice zlých hrdinů, je vám nyní poprvé ve scénáři k dispozici. Plnění spletité práce a rozbíjení království, které jste tak dlouho pomáhali budovat, zajišťuje novou perspektivu a pohled na hlavní konflikt. Navíc tři temné povahy jsou stejně výraznými postavami jako jejich kladné protějšky.


Tak jo, co zničíme, zboříme nebo spálíme teď?



Malou potyčkou v močále spustí opravdovou lavinu bojů.

KRAVÁL!

Na Smaragdová pole, selankovitou zemi, na kterou je celé království pyšné, dopadá stín. Nečestný vůdce Scorillo se rozhodl využít polevení bdělosti v léta klidné zemi a hodlá se zmocnit bohatství. Dobrý plán, výborně provedený. Nevzal v úvahu jen jedno: Poutníka, který právě prochází touto zemí a má pouze tolik času, aby organizoval zoufalou obranu. Tato mise připomíná typický úkol ze základní hry, má však větší počet bojů a častější útoky nepřítele. Jedním slovem: něco pro milovníky třeskotu mečů a svištění šípů. Dodatečnou atrakcí je setkání s dávno neviděnými hrdiny: krásnou Ari a odvážným Erekem.

SUCHO

Poslední kampaň je něco pro příznivce pomalého a pečlivého budování města. V hrozném suchu a dalších neštěstích, která padly na zemi, samotný Dario musí bránit poddané. Vystavět město, které bude vzdorovat hladu, suchu a útokům zuřivých barbarů, není snadný úkol, protože prostředky jsou omezené a situace je stále vážnější. Tyto čtyři mise se hrají déle a klidněji než ostatní, ale díky nutnosti odhalení zdroje katastrof se ani chviličku nenudíte.


Plně vybudované a samostatné město je opravdovým potěšením pro oči!

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA
ZVUK
ZÁBAVA
5
LOKALIZACE



„Jednorázový" dodatek: po splnění 17 misí nezbývá moc práce, nejsou noví jedinci.

EMPIRE EARTH 2 THE ART OF SUPREMACY

PŮL ROKU PO PREMIÉŘE EMPIRE EARTH II SE OBJEVIL PRVNÍ DODATEK K TÉTO HŘE S NÁZVEM THE ART OF SUPREMACY. TEORETICKY NABÍZÍ HODNĚ: TŘI NOVÉ KAMPANĚ PRO JEDNOHO HRÁČE, ČTYŘI NOVÉ CIVILIZACE, NOVÝ MÓD MULTIPLAYER A HODNĚ OPRAV K NABÍDKÁM PŘÍSTUPNÝM V ORIGINÁLNÍ HŘE; V PRAXI BOHUŽEL NENADCHNE.

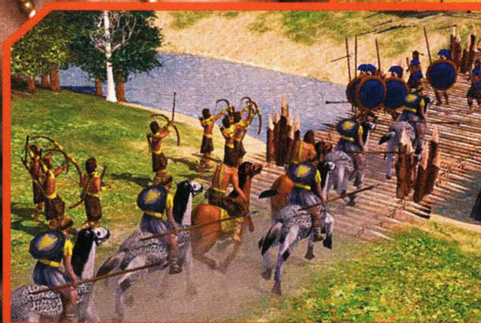
CÍL: AFRIKA!

V originálním Empire Earth 2 jste mohli najít asi 15 civilizací. The Art of Supremacy přidá čtyři nové: Francouze, Rusy, Masaje a Zuly. Dva první národy se staly účastníky válek skoro v každé strategii (ať už etapové nebo reálného času). Opravdu zajímaví jsou obyvatelé Afriky, ti se dosud v hrách vyskytovali ojediněle.


Však my vám ukážeme!

ZLÉ VOODOO A JINÍ DUCHOVÉ

Africké speciální síly (civilizace z různých kontinentů disponují silami, které usnadňují produkci vojsk, stavbu budov apod.) mají výrazně ofenzivní charakter. Zlé voodoo způsobuje např. zranění všech nepřátelských oddílů na vašem území, Srdce bojovníka zase dokáže, že vaše oddíly rychleji obnovují síly.




Kupředu, Zulové!

Mnoho inovací, nové civilizace, tři nové kampaně.



www.empireearth.com

CENA: 599 Kč

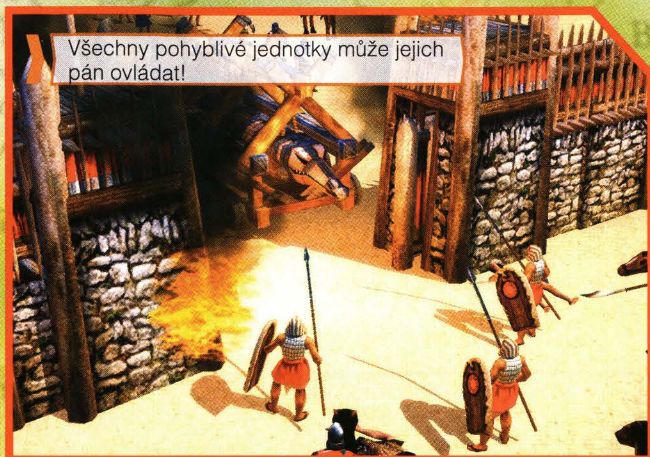
Pentium IV 1,5 GHz, Windows 98, 256 MB RAM, 3D grafická karta 64 MB, 1,5 GB na disku



Rusové se musí vypořádat s Francouzi. Nebo naopak.

KAMPANĚ

Tři dostupné kampaně v The Art of Supremacy představují výňatky z dějin Ruska, Masajů a Egypta. První kampaň probíhá v době napoleonských válek, druhá v nepříliš vzdálené budoucnosti, kdy začne válka o nové přírodní suroviny, a třetí v době, kdy byl Egypt ještě mladý stát.



Všechny pohyblivé jednotky může jejich pán ovládat!

V SÍTI

V síťové hře vypadá nejzajímavěji mód s názvem Úporný boj. Je to speciální mód hraný na třech, pěti, sedmi nebo devíti mapách. Začínáte na prostřední mapě a vaším cílem je dosažení krajní mapy, na které je základna nepřítele. Když zvítězíte, posunete se o jednu mapu směrem k ní. Když prohrajete, nepřítel se přiblíží k vaší základně.



Boj může být krátký, nebo hodně dlouhý…

PODŘÍDIT SE?

Nedorozuměním je asi nová nabídka hry v síti – vazalství. Spočívá v tom, že hráč „A“ se podřídí hráči „B“, pokud ho ten dostatečně silně zmáčkne. „A“ už nemůže vyhrát, ale smí hrát dál. Hm… Zkušenost říká, že prohrávající nejčastěji prostě opustí hru a netrápí se tím, zda s tím budou ostatní účastníci spokojeni.

ZASE MUSÍM DOBÝVAT SVĚT!



Tvorba vlastního národa vypadá dost složitě, ale je jednoduchá.

NOVÁ CIVILIZACE

Kromě nových národů The Art of Supremacy umožňuje i vytváření naprosto nových národností. Stačí jen určit, ze kterého kontinentu váš národ pochází, vybrat speciální bonusy a preferované vojenské jednotky pro jednotlivé epochy. S tím posledním je trochu práce, ale hra „vlastní“ civilizací stojí za to – nejvíc tehdy, když se vám s její pomocí podaří někoho porazit v síti.

Některé ze zavedených změn si nezaslouží pozornost.

BITVY!

Pokud někdo nechce hrát celou kampaň, může zkusit jednotlivé bitvy. V The Art of Supremacy se můžete setkat s nepřítelem u Kurska nebo Rorke's Drift. První bitva je dost známá. Druhou představuje střet Zulů s Brity v 19. století. Zajímavé je, že každou z těchto bitev můžete sehrát jako velitel jedné nebo druhé strany.


Wehrmacht útočí u Kurska!


Bojová obchodní výprava

UŽITEK Z DOMORODCŮ

Poslední zajímavá novinka je přítomnost domorodých kmenů, se kterými můžete obchodovat, uzavřít spojenectví nebo vést válku. Prostřední nabídka se zdá nejužitečnější, protože tehdy získáte jednu z několika dostupných prémií: můžete např. rychleji produkovat armádu, nebo vaši vojáci získají lepší dovednosti. Upřímně řečeno, uzavření spojenectví vyžaduje hodně úsilí. Vlastně je někdy snazší zbavit se domorodců jen proto, aby nepadli do ruku nepřítele.

MÁ TO CENU?

Jak zaznělo v úvodu, The Art of Supremacy nabízí hodně novinek a vylepšení. Určité atrakce tohoto balíčku stojí za pozornost, jiné však vypadají dobře pouze na papíře. A něco docela jiného je to, že už Empire Earth 2 přinesla tolik nabídek, módů hry a možností regulovat podmínky hry, že přidávání nových nám připadá prostě zbytečné. Fandové Empire Earth 2 však mohou tento dodatek uvítat s radostí.


Bitvy budoucnosti v provedení Masajů!

CELKOVÉ HODNOCENÍ

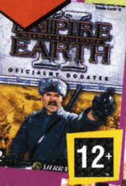
GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA


4

LOKALIZACE

DISTRIBUTOR: CD PROJEKT



www.profootball.cz
PRO Football
Časopis o špičkovém fotbalu!
Každý měsíc
na novinovém stánku
• nejlepší světové soutěže
• prvotřídní fotografie
• jedinečné informace

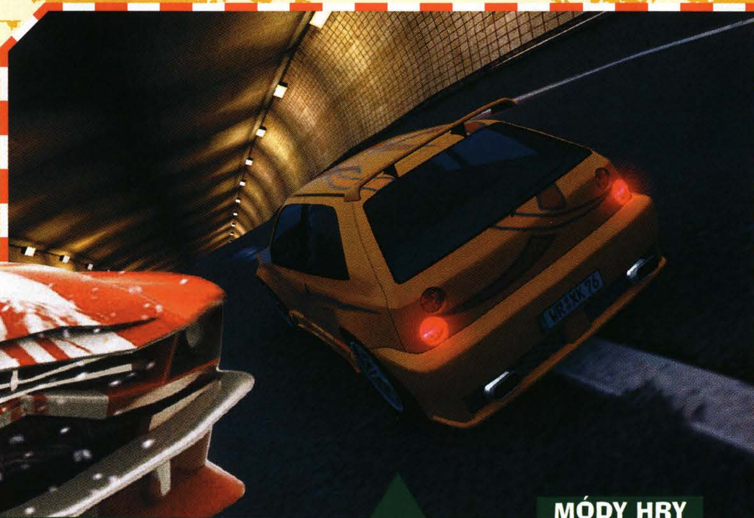
CRASHDAY

O CRASHDAY SE MLUVÍ UŽ LÉTA. NÁPAD A PRVNÍ NÁVRHY SE ZRODILY V PROVINČNÍM DVOUČLENNÉM STUDIU MONOBYTE ASI PŘED DESETI LETY. DOBA, KDY BYL KRESLEN OBRYS CRASHDAYE, JSOU LÉTA, V NICHŽ DOMINOVAL SLAVNÝ DESTRUCTION DERBY A PRVNÍ DÍL CARMAGEDDONU BYL JEŠTĚ V PLENKÁCH. UPLYNULO HODNĚ VODY, NEŽ HRA PŘIŠLA NA TRH. RADĚJI VŠAK POZDĚ NEŽ VŮBEC!



FILMOVÝ BYZNYS

Přestože Crashday je absolutně zastaralý, hlubších pravidel zbavený „odstresovač" směřující víc k arkádě než k simulaci, autoři sem zručně vložili děj. Vtělíte se do postavy nezkušeného řidiče, jehož tým sponzoruje tvůrce filmů s maximálně extrémním motosportem. Musíte šéfovi dokázat příslušnost k týmu, získat úctu a dodat co nejlepší materiál s krkolomnými kaskadérskými výkony.



TO JE ASI KODOVA KÁRA!

MÓDY HRY

Nabídka kariéry je volná kompilace ostatních možností hry a střídavě vám nabízí různé druhy závodů, od obyčejné soutěže přes výkony jako Tony Hawk až po naprostou demolici. Ve většině z nich používáte raketové střely a kulomet. Vysoké umístění v závodech vám umožní nejen vydělat na vylepšení káry, ale vylepší i vaši reputaci, odblokuje další dráhy a umožní vybírat lepší auta. Celkem máte k dispozici třináct vozů a osm zajímavých módů hry, z nichž přinejmenším několik si zaslouží probrat podrobněji.

Hodně herních módů, zajímavý multiplayer, velká hratelnost, zabudovaný editor.



www.crashday.com

CENA: **899** Kč

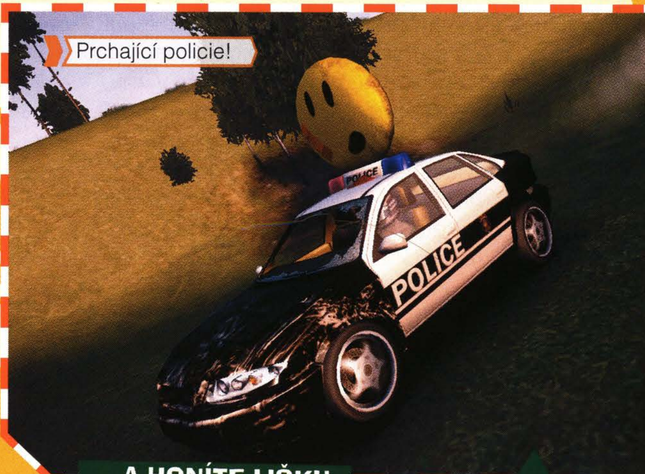


Windows XP, 1,5 GHz, 512 MB RAM, 3D grafická karta 64 MB, DirectX 9,0c, 1,5 GB na disku


Vítejte v pekle!

NIČÍTE

Obvyklým a nejefektnějším módem hry je tzv. „Wrecking Match". Plameny, jiskry, díly létající vzduchem, to vše nelze ani spočítat. Stojíte v aréně a útočíte na soupeře. Závody vyhraje řidič, který zničí nejvíc aut ve stanovené době nebo dosáhne určeného bodového stropu. Nelze mluvit o strachu. Plechy se bortí ve velkém!



Prchající policie!

Dalším módem, který stojí za zmínku, je „Stunt Show". Jezdíte na speciálně vyprojektovaných (vybavených řadou ramp, tunelů, skoků a jiných extrémních prvků napomáhajících akrobacii) trasách. Každý krkolomný výkon je odměněn patřičným počtem bodů. Kousky nejsou obtížné, což dovoluje vytvářet jejich nesčetné kombinace.

SKÁČETE...



Je čas na akrobacii…

...A HONÍTE LIŠKU

Hon na lišku je odedávna zábavou aristokracie. Tento trend využil Crashday, koně však změnil na mechanické. Mód „Capture the flag" je znám hlavně v prostředí hráčů FPS, avšak zde použité principy jsou obdobné. Získáte vlajku a potom se snažíte zdolat co nejvíce kontrolních branek. Ostatní řidiči vás chtějí připravit o kořist. Tehdy se vy z „lišky" změníte v lovce. Někdy místo vlajky vezete na střeše bombu. Tu buď rychle předáte soupeři, než vás bomba roztrhá na cucky, nebo udržujete potřebnou rychlost, aby nesepla roznětka.

TUNING

Pro dobrou honičku jsou třeba skvělá auta a možnost jejich vylepšování. Tuning v Crashday vypadá standardně: hliníková kola, reflektory, nárazníky, nálepky… Vylepšujete mechanické díly, pneumatiky a modernizujete auto po vizuální stránce. Producent bohužel nepoužívá licence známých značek, ale zkušený motorista snadno připíše dostupné modely k aktuálním trendům trhu. Když už jsme u tuningu, nelze pomlčet o editoru tras, který je přidaný ke hře. Milovníci konstruování tras v Truckmánii budou nadšeni. Editor je jednoduchý na obsluhu a nemá žádná omezení.



Příznivý interface a jednoduchá obsluha. Ideální editor?

Slabá umělá inteligence, menší grafické chyby.



Tak tomu se říká lety na lyžích, vlastně autem...



MINIHRY

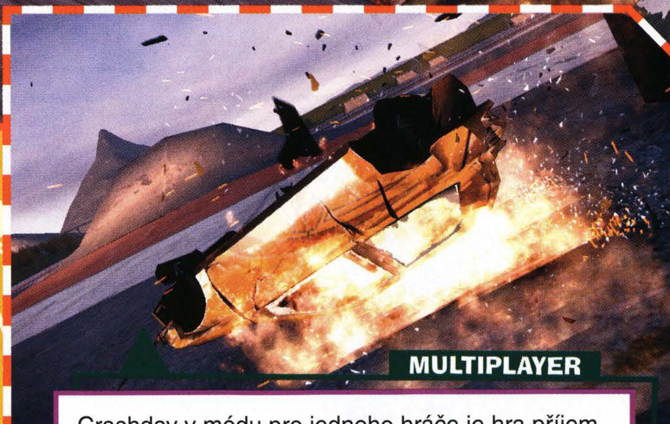
Unaveni neustálým narážením do jiných aut a poletováním ve vzduchu můžete relaxovat díky nabídce miniher. Je to sestava tří různých soutěží ve dvou obměnách. První z nich vás přenese na skokanský můstek podobný lyžařskému. Kilometrový skok za volantem rychlého auta je působivý, a jízda s bombou na střeše i skok do dálky dříve, než exploduje, zrychluje tep. Třetí možnost je trochu klidnější – dovoluje volné zdolávání postupných checkpointů ve stanovené době.

CHYBY

Rámeček s chybami by bylo možné pominout, nebýt jedné skutečnosti – nízké inteligence počítačového soupeře. Při hře s počítačem v jednom týmu často neodliší spojence od nepřítele. Nedivte se tedy, když dostanete přímý zásah raketou z vlastních řad. Dalším nedostatkem je příliš krátký mód kariéry. Naštěstí možnost sehrát volné závody tuto chybu kompenzuje. K trapným chybám je také třeba započítat drobné grafické omyly. Textury se občas ztrácejí a auto zapadá do země. Naštěstí se to nestává často.



Počítač umí využívat arzenál zbraní. Bohužel často střílí do vlastních řad.





Ranní panorama dráhy, která se rychle změní v arénu jisker, kouře a zohýbaných plechů!

MULTIPLAYER

Crashday v módu pro jednoho hráče je hra příjemná, ovšem pravé grády má teprve po zapojení do sítě. Hra s živým soupeřem, zejména pak kontaktní hra, umožňuje dokonalé vybití emocí a zaručuje prvotřídní zábavu. Hlavně tehdy, kdy rozvíjíte vlastní postavu a honíte se vlastními auty na drahách, které jste projektovali. Mód pro více hráčů také umožňuje vybírat dráhy vytvořené jinými hráči.

SHRNUTÍ

Grafika je na velice vysoké úrovni, ale senzační (kromě vynikajících explozí) není. Hudba spočívá hlavně na těžkých zvucích a elektronických rytmech. Crashday je hra spojující v sobě hodně druhů ze světa rychlých aut. Množství herních módů, zajímavý multiplayer, vynikající relace ceny ke kvalitě a velká dávka hratelnosti slibuje nejnovějšímu produktu Atari velké úspěchy. Jen tak dál.

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA

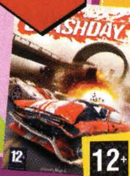
ZVUK

ZÁBAVA

6

LOKALIZACE





12+

DISTRIBUTOR: SEVEN M

NAŠE STRÁNKA www.kybermys.cz

http://tinyurl.com/h7lw3
ALIEN ATTACK

Po usednutí za zaměřovač protiletadlového laseru musíte bránit základnu na Marsu před vetřelci. Hry tohoto typu existují odjakživa, ale kouzlo jejich jednoduchosti neklesá. Míříte kurzorem, střílíte levým tlačítkem myši. Pozor! Část přilétajících vozidel jsou spojenci a nesmí se do nich střílet!



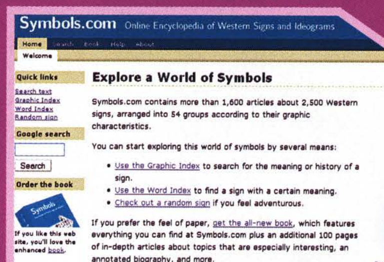
http://tinyurl.com/aowzj
ALPHA FORCE



Další síťová hra, která si zaslouží delší popis vzhledem ke své originalitě. Jestli jste někdy hráli klasické hry, ve kterých maličké letadlo vyzývalo na souboj hordy protivníků, určitě si rádi zahrajete Alpha Force. Přesně stejná nálada a podobná animace, to jsou přednosti této hry. Pohyb ovládáte šipkami. Střílíte tlačítkem control a superbombu odpalujete shiftem.

http://www.symbols.com
SYMBOLY

Neobyčejná internetová encyklopedie symbolů. Je zde dílo několika civilizací, vytvářené několik tisíc let. Můžete se dozvědět vše o významu a někdy i o historii grafických znaků, které plní v životě lidí nejrůznější funkce. Od usměvavé emotikonky – proslulého Smileyho – přes nordické runy až k označení specializovaných map a technických náčrtů. Stránka je přístupná v angličtině, ale popisy jsou stručné a napsané srozumitelně. S příležitostnou pomocí slovníku si poradí každý, a stojí to za to!



http://tinyurl.com/fp3mf
RAIDEN

Není nad dávku výbušné akce typu herních automatů! Nekonečný let přímo do chřtánu nepřítele. Klima herních salonů a svižná akce jsou základem takových titulů – a Raiden má jedno i druhé. Ovládáte šipkami, control slouží ke střelbě, space odpaluje megabombu (jejich počet je omezen!). Cestou je třeba sbírat bonusy, které zvyšují palebnou sílu vaší lodě.



http://tinyurl.com/lpt9s
BUMP COPTER

Gumový vrtulník v labyrintu překážek. Velice sympatická hra, ve které musíte bezpečně navést letoun na místo přistání označené vlajkou. Přitom míjíte mnoho hrozivých překážek. Let řídíte šipkami, střílíte pomocí space. Nahoře je kroužek, který ukazuje zbývající počet bodů života. Každých několik levelů se ukáže bonusová etapa se speciálním úkolem, který je třeba splnit. Hodně zdaru!





http://tinyurl.com/kcx97
BUNKR

Osamělý bunkr se brání dotírajícím hordám nepřátel. Že to tady bylo už tisíckrát? Jistě, ale pořád nás to baví! Zejména tehdy, kdy je hra skvěle provedená a hratelná. Likvidujete postupné vlny stále odolnějších nepřátel, sbíráte peníze a mezi jednotlivými levely (pokud peněženka dovolí) máte možnost vylepšení svých zbraní. Na kterou úroveň se dostanete?

Dragonshard

PŘESTOŽE SI MLADÍ UŽIVATELÉ PC MŮŽOU MYSLET NĚCO JINÉHO, PRVNÍM ROLE-PLAYEM NEBYL BALDUR'S GATE. RPG VE SKUTEČNOSTI VE SVÉ PRVOTNÍ PODOBĚ NEMĚLY NIC SPOLEČNÉHO S POČÍTAČI – KE HŘE STAČILO MÍT LIST PAPÍRU, TUŽKU A GUMU. TAK TOMU BYLO PŘED 20 LETY. NYNÍ JE HER RPG HODNĚ A VYTVOŘIT ORIGINÁLNÍ HRU TOHOTO DRUHU JE NEOBYČEJNĚ OBTÍŽNÉ. POJĎME SE TEDY SPOLEČNĚ PODÍVAT, JESTLI HRA DRAGONSHARD, DÍLO SPECIALISTŮ NA RTS Z FIRMY LIQUID ENTERTAINMENT, NÁHODOU NENÍ VÝJIMKOU POTVRZUJÍCÍ PRAVIDLO.

PŘÍBĚH, JAKÝCH JE MNOHO

Dragonshard vás vítá efektním intro, ze kterého se dozvíte, že kdysi dávno někde daleko spadl na zemi kámen. V něm ukrytý mocný artefakt se rozhodly získat tři rasy: lidé, potomci temných elfů a inteligentní ještěři. A hned překvapení. Přestože jsou tři rasy, ve hře najdete jen dvě kampaně. Jednoho hráče čeká celkem jen 14 misí, což není moc omračující číslo. Naštěstí je tu mód multiplayer.

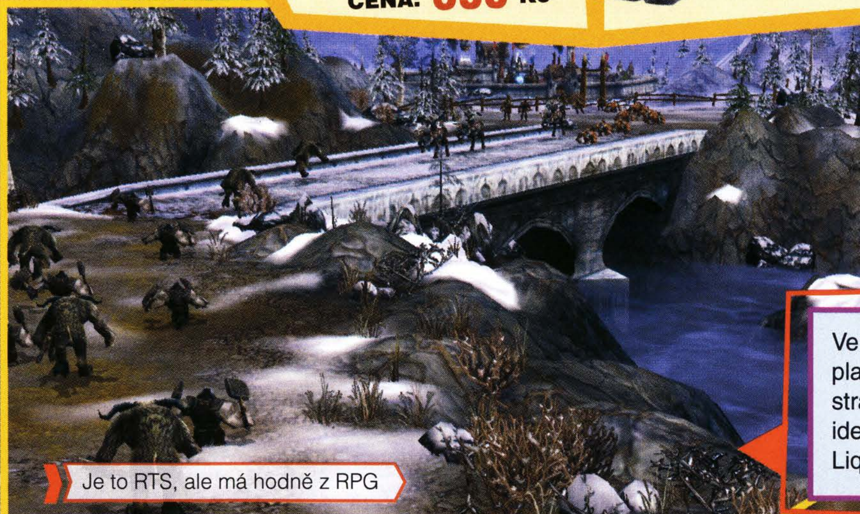


Intro je dokonalé.

www.atari.com/dragonshard
CENA: 899 Kč



Windows XP, procesor 2
512 MB RAM, 3D grafická karta 64 MB,
2,5 GB na disku



Je to RTS, ale má hodně z RPG



HYBRID

Ve skutečnosti je Dragonshard hrou role-playing jen z poloviny. Druhou polovinou je strategie reálného času. Obě části do sebe ideálně zapadají a právě díky tomu je dílo Liquid Entertainment zajímavé.

RTS NAHOŘE

Nejlepším inovačním nápadem tvůrců Dragonshardu jsou dvě úrovně vašeho úsilí, které jsou na zemi i pod ní. Něco takového sice bylo už v Armies of Exigo, ale v Dragonshardu to vypadá trošku jinak. Na povrchu máte typický RTS, kde sbíráte suroviny, budujete hospodářské zázemí a armádu…



Vaše město

...A RPG DOLE

…stačí však sejít do podzemí, aby se hra změnila v RPG. Hlavní hrdina zde může (ale nemusí) putovat v doprovodu družiny (o ní později), sbírat poklady, odhalovat léčky a zaklínat. Nejlepší je však to, že – jako v každé úctyhodné RPG – na své cestě potkává nejrůznější stvůry, se kterými musí bojovat.

FANTASTICKÁ ČTYŘKA

Aby se při spojení RPG a strategie reálného času neobjevily žádné záludnosti, byly vymyšleny postavy superhrdinů a vůdců. Umí se přemísťovat stejně pod zem jako na ni, disponují různými speciálními schopnostmi, a co je nejdůležitější, získávají zkušenosti. Díky tomu mohou postupovat na vyšší úrovně rozvoje a získávat další dovednosti.



Jeden ze strážců podzemí!

Choose Your Champion
Bastion
Description:
Special Abilities:
Passive - Increased Resistances
Combat - Wrecking Ball
Charge-Up - Battleplan
Champion Artifacts:
Start

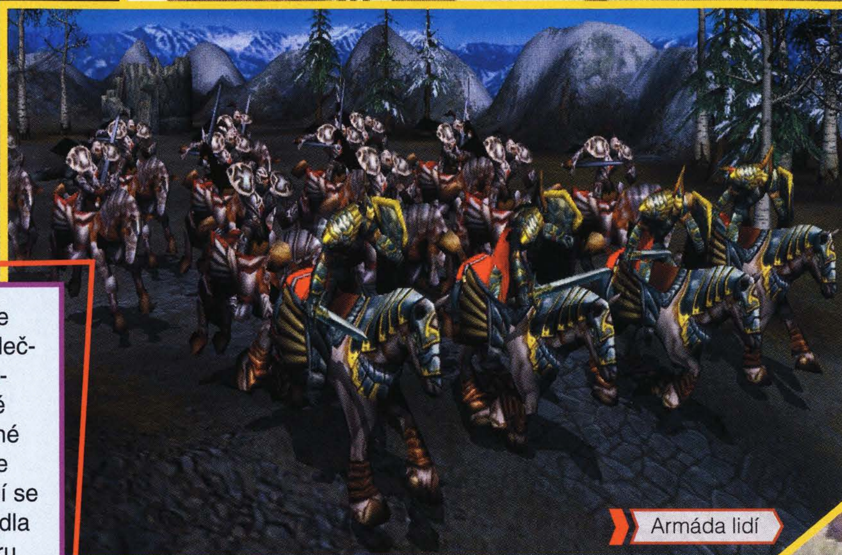
Lidští hrdinové: žena-kněz, zloděj, trpaslík-mág a… robot!?

HRAJEME


Komu se podaří najít v této spoustě vojáků postavu hlavního hrdiny, je mistr…

KDE SE VZAL TEN DAV?

Postavy vůdců mají ještě jednu přednost. Když jsou poblíž vlastního posádkového města, automaticky se k nim připojují příznivci. Jejich počet závisí na tom, jakou úroveň zkušeností daný vůdce dosáhl. Každý z nich může „ovládat" maximálně čtyři postavy. Když máte takových vůdců 15–20 a každý má plný stav, je na obrazovce velký dav. Navíc někteří vůdci mohou přivolávat různé magické tvory.


Armáda lidí

BITVA

Přestože jednotlivé postavy vystupující ve hře mají různé schopnosti – mohou léčit své společníky, oslepovat nepřítele, útočit ohnivými koulemi, zmrazovat, a dokonce otevírat zamčené skříně a dveře – v bitevní vřavě je dost obtížné je využívat. Na obrazovce je vidět zmítající se dav, a ukázat na jednotlivý cíl-postavu hraničí se zázrakem. Tudíž nejvhodnější jsou ta zaklínadla a schopnosti, které působí v nějakém prostoru.


Poklady mají bohužel své strážce!

MĚSTO

Jako v každé RTS tvoříte nové jednotky použitím vhodných budov a surovin. I v tom je Dragonshard originální. Suroviny jsou dvě: Zlato a krystaly. Teoreticky se nemohou vyčerpat. Zlato vám padá do kapsy samo tím rychleji, čím víc budov máte (a navíc je možné ještě najít poklady v podzemí), a krystaly se vám čas od času sypou na hlavu přímo z nebe.


Město ve výstavbě

JAK POSTOUPIT VÝŠ

Budovat můžete jen na přesně určených místech, na předem daném schématu, umístění jednotlivých budov vůči sobě má velký vliv na to, jaké jednotky budete tvořit. Ale pozor, v žádném městě se vám nepodaří produkovat všechny typy jednotek. Je třeba zkoumat, s kým máte v dané misi co do činění, a podle těchto znalostí připravit patřičnou armádu.

Zdařilé spojení RPG a RTS, velký výběr jednotek, zajímavé mise.



POZNEJ SVÉHO PROTIVNÍKA

Dalším prvkem převzatým ze světa RPG je koncepce, že každá jednotka dává určité rány (sečné, způsobené ohněm, elektřinou nebo jedem) a sama je citlivá na jeden nebo více druhů uvedených ran. Pokud tušíte, koho na své pouti potkáte – zde se hodí „neviditelné" jednotky, jako je například zloděj, kterého je možné využít jako zvěda –, připravíte patřičnou armádu.

Na obrněnce ještěrů platí létající archandělé.

GRAFIKA A ZVUK

Z hlediska grafiky Dragonshard vypadá celkem dobře. Velká rozmanitost jednotek, slušná animace, gigantičtí tvorové, různá prostředí, v nichž bojujete (les, sníh, poušť) – to vše vytváří velice pozitivní obraz hry. Bitva o Středozemi to sice není, ale blíží se tomu. Také zvuk je velmi dobrý.

Váš oblíbenec – beholder. Nebo chcete-li – pozorovatel…

NEDOSTATKY

Dragonshard má bohužel kromě předností i několik nedostatků: sbíráte různé magické předměty, ale do další mise si jich smíte vzít jen několik. Není možné rozvíjet postavy hlavních hrdinů. Ve velkých bitvách hra zpomalí i na hodně výkonných počítačích.

TENTO SVĚT BUDE MŮJ!

CELKOVÉ HODNOCENÍ

5

GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA

LOKALIZACE



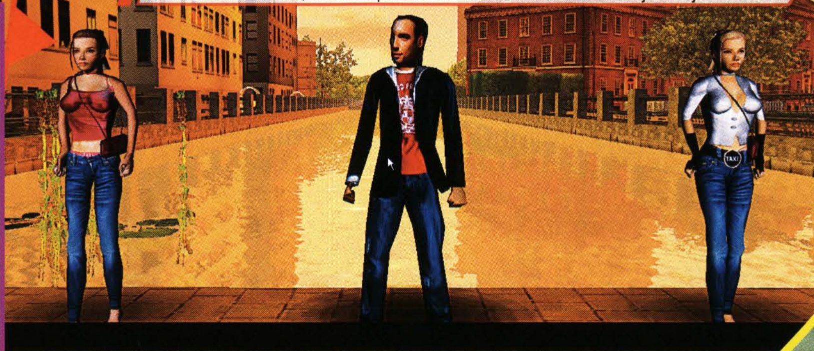
DISTRIBUTOR: SEVEN M

Příliš krátká kampaň pro jednoho hráče.

Super Taxi Driver

MILOVNÍCI MOTORIZACE V POČÍTAČOVÉM VYDÁNÍ NEMAJÍ POSLEDNÍ DOBOU DŮVODY KE STÍŽNOSTEM. STAČÍ POHLÉDNOUT NA OBSAH TOHOTO ČÍSLA, ABYSTE SE PŘESVĚDČILI O DYNAMIČNOSTI TÉTO VĚTVE ELEKTRONICKÉ ZÁBAVY. KROMĚ KLASICKÝCH ZÁVODŮ JEDNOU ZA ČAS PRODUCENTI SERVÍRUJÍ MOŽNOST ŘÍDIT TAXÍKY. PALMA PRVENSTVÍ BOHUŽEL STÁLE PATŘÍ SÉRII CRAZY TAXI, ZAHÁJENÉ JEŠTĚ V MINULÉM STOLETÍ.

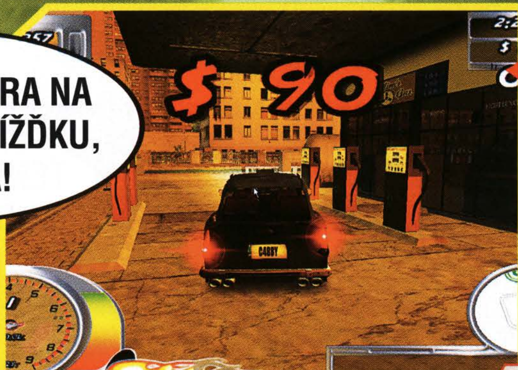
V Super Taxi Driver se vtělíte do postavy řidiče, který vozil pasažéry v největších městech západní Evropy. Jednoho dne našemu hrdinovi, který je zaměstnán přípravami na založení vlastní korporace, zavolá starý přítel z branže. Jeho taxifirma se ocitla v obrovských potížích. V malém městečku na okraji Německa není místo pro taxikáře. Taxi mafie bojuje o vliv. Bez váhání proto kamarádovi pomáháte vypořádat se s nepoctivou konkurencí, abyste ukázali, kdo bude ve městě pánem. Vyberete si jednu ze tří postav a vyrazíte do boje.



Nezáleží na tom, kterou postavu zvolíte. V hlavní roli je stejně John.

KÁMOŠ Z PRÁCE

VEZMU KOCOURA NA KRÁTKOU PROJÍŽĎKU, CHA, CHA!



Benzinová stanice je nejčastěji navštěvované místo…

JAK NA TO

Není třeba být jasnovidcem, abyste věděli, že hlavní zásadou hry v STD 2006 je převážení místních měšťanů. Přemísťujete se z bodu A do bodu B, plníte přání pasažérů a sledujete uplývající čas, množství paliva v nádrži a narůstající poškození auta. Čas sice nezastavíte, zato dvě poslední otázky řešíte na blízké benzinové stanici.

OHŘÍVANÁ STRAVA

Přestože děj slibuje zajímavou a novou zábavu, po spuštění Super Taxi Driver 2006 máte dojem, že „to už tu bylo“. Několik prvních minut hra potvrzuje vaši domněnku. Hra dost neobratně kopíruje principy slavné Crazy Taxi. Škoda.



Hra nepřináší nic nového…

Napínavý příběh.



www.team6-games.com

Windows 98, procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 3D grafická karta 32 MB, DirectX 9


Boj o klienta a slušný výdělek!

NAVIGACE

Přestože městečko – ve srovnání s Londýnem nebo Berlínem – vypadá jako Zapadákov, orientace v terénu není snadná. Naštěstí na obrazovce celou dobu vidíte šipku, ukazující požadovaný směr jízdy. Není zapomenuto ani na příruční mapu s vyznačeným cílem cesty. Bohužel není mapa v celoobrazovém módu.

POKLADNA

Taxi korporace samozřejmě není charitativní instituce. Naplnění nádrže znamená velký výdaj a „těžká noha" řidiče zvyšuje spotřebu této drahocenné tekutiny. Ani opravy nejsou zadarmo. Peníze získáváte od cestujících v závislosti na délce cesty, době, za kterou dovezete klienta na místo, a také… způsobu jízdy. Někteří cestující mají rádi adrenalin, srážky a rychlou jízdu, jiní vás bez okolků odmítnou.



Některá typická místa poznáte zpaměti.


Mise jsou nudné jako návštěva u tetičky a ani tato krasotinka to nezmění…

NUDNÉ MISE

Přestože náčrt děje a obecných pravidel hry slibují zajímavou hru pro milovníky tohoto druhu, její provedení není dobré. Mise se dělí na dva typy: dopravní a závodní. V první musíte v určené době vydělat jistou hotovost, ve druhé soupeřit s místním konkurentem. Zdánlivě to vypadá dobře, ale samotný interval nabízených módů hry dokáže unudit k smrti. O to víc, že jednotlivé mise jsou úplně zbavené hratelnosti a vzletu. Jde jen o další nudný úkol, který je třeba splnit. Ze slušnosti je třeba uvést, že ve hře je přístupných celkem 15 krátkých epizod, což zabaví asi tak na hodinu. Možná tomu tak mělo být. Najde se někdo, kdo vydrží déle?

AUTA

Velký počet dobře vymodelovaných aut znamená polovinu úspěchu každé závodní hry. Grafici to bohužel pokazili na celé čáře – napříč i podél, dokonce i ve třetím rozměru. Osm dostupných aut. V STD 2006 je to vše, s čím můžete počítat. Není co skrývat – káry jsou ošklivé, hranaté jako stará levná auta minulých časů. Samotná jízda je jedno velké nedorozumění. Například čelní srážka s vlakem i při nejmenší rychlosti znamená konečnou pro vlak a přidání plynu se zataženou ruční brzdou se projeví jízdou na stranu.


Grafici se nevyznamenali…

CELKOVÉ HODNOCENÍ

GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA

2+

LOKALIZACE

Super Taxi Driver 2006

3+

HRAJEME

MEDIEVAL CONQUEST

STRATEGICKÉ HRY ZNAMENAJÍ PŘEDEVŠÍM PODROBNÉ ŘÍZENÍ VŠEHO, CO SE DĚJE NA OBRAZOVCE. HRÁČ PŘESKAKUJE Z ROLE PANOVNÍKA CELÉ ŘÍŠE DO BOT ŘIDIČE AUTA, KTERÉMU ŘÍKÁ, KAM MÁ JET. ROZHODUJE O DANÍCH MILIONŮ OBYVATEL A ZA CHVÍLI VYBÍRÁ DRUH OBRANNÝCH VĚŽÍ, STAVĚNÝCH NA VZDÁLENÉ PERIFÉRII ZEMĚ. NEDÁ SE TO UDĚLAT JINAK?

NETVOŘI A SPOL.

Co nejvíc trápí typického krále nádherné pohádkové země? Rozmarná princezna? Holubi kálející na zlaté věže zámku? Ne! Spánek mu zahání pomyšlení na příšerné netvory, kteří ohrožují království a jeho poddané. Příslušná příručka radí: „Najmi odborníka." A tehdy na scénu vstupujete vy – odborníci na deratizaci a denetvorizaci. S omezenými prostředky a velice omezenou důvěrou krále musíte vyrvat zemi z drápů, tlap, chapadel a tykadel odporných nájezdníků.



Titulní obrazovka ukazuje, jak „strašlivá" jsou monstra hry!





Humor, grafika, snadná obsluha. 

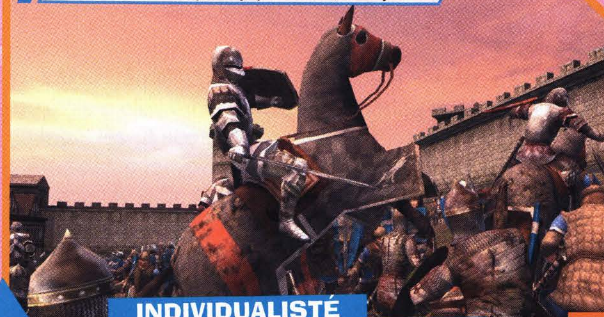

Udatná lovkyně

NÁJEMNÝ HRDINA

Jistě, v pohádkových zemích existují armády, ale všichni víme, že to jsou jen statisté. Opravdovou silou jsou hrdinové, bojovníci, kteří „kašlou na bezpečnost práce“, nevšímají si nepřízně počasí a vrhají se vstříc dobrodružství a nebezpečí. Právě jejich činnost budete řídit v Medieval Conquest, o obyčejné obyvatele krásné země se starat nebudete. To je jistě příjemná změna, ale tvůrci pro vás připravili mnohem větší překvapení.

TŘÍDA

Je známo, že hrdinové jsou různí, a ve hře je bylo třeba nějak setřídit. Dělí se proto na tři třídy typické pro fantastiku: Bojovník, Lovec a Mág. První z nich je opancéřovaný tank, který se vrhá na nepřítele tak, aby pocítil jeho páchnoucí dech a pronesl svůj oblíbený text o investování do peprmintových žvýkaček. Docela jinak jedná Lovec, mistr luku, kterému by záviděl snad i Robin Hood. Na rozdíl od bojovníka se snaží držet od netvorů co nejdál a zdálky do nich střílí smrtonosné šípy. Mág je intelektuálním zázemím každého týmu. Síla jeho mysli mu umožňuje metat mocná kouzla, ovšem čarodějný oděv není neprůstřelný, pokud se tedy pustí do přímého boje, každý břídil ho rychle zlikviduje.

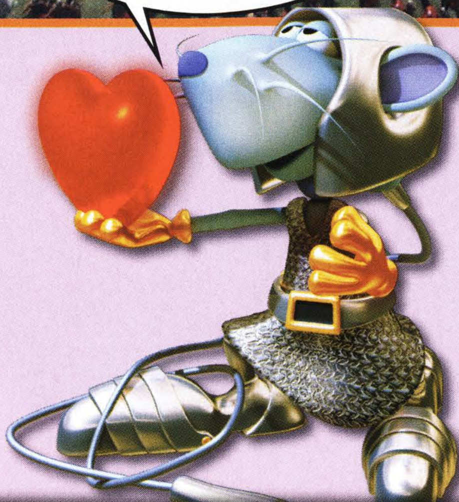

Ukaž mi svou výstroj, povím ti, kdo jsi...

INDIVIDUALISTÉ

Dobře, jsou tři druhy jednotek: rytíř, lučištník a mág, ale co je na tom originálního? Právě to, že vaši hrdinové nejsou jen anonymní jednotky na mapě. Každý z nich má jméno, vlastní výstroj a individuální potřeby, o které je třeba pečovat skoro jako v The Sims. Vaše úloha nespočívá v řízení skoro každého kroku postavy, jste manažery hvězd, kteří pečují o jejich dobrou náladu. Zajímavé je, že vaši bojovní svěřenci získávají zkušenosti, postupují na vyšší úrovně a stávají se odolnějšími a silnějšími jako v hrách RPG.



Ve městě verbujete tři druhy hrdinů.




Čím dál je z loveckého terénu do města, tím hůř.

SVOBODNÉ POVOLÁNÍ

Kruh viditelný na screenu je střed loveckého revíru, který vyznačíte svým exterminátorům. O vydávání konkrétních rozkazů se nedá mluvit. Když bude mít odvážlivec náladu, půjde na určené místo, a pokud tam potká netvora, bude s ním zacházet velice nevlídně. Když spojíte několik postav do týmu, je velká naděje, že se vydají na bojiště společně a budou se v boji podporovat. Bohužel algoritmy umělé inteligence, které řídí postavy, se občas chovají dost podivně. Způsob, kterým si vybírají cíle pro útok, je občas nepochopitelný. Stává se, že udatný voják napadne nějakou bestii v dálce, přitom hned u nosu má mnohem nebezpečnějšího nepřítele, který se vkrádá do města.

Problémy s umělou inteligencí, jen jedna přímá kampaň.


Prozatím je zde pusto…

ZÁZEMÍ

Za „děkuji" pracují jen hodné věštkyně. Hrdina musí mít pohodlnou postel, dobré jídlo a skvělou zábavu. Tyto tři druhy potřeb určují tři základní typy budov. Odpočinkové, stravovací a zábavné. Každá z nich se vyskytuje v několika verzích, které se liší kvalitou nabízených služeb. Začínající hrdinové, kteří nedávno s vidinou dobrodružství opustili pasení koz, se spokojí s dřevěnou chaloupkou, ne právě čerstvým jídlem a hrou v karty. Když povýší na vyšší úrovně zkušenosti, chtějí luxusní hotel a drahé restaurace.

PROVIZE

Ekonomika spočívá na jemné rovnováze mezi náklady na vaše odvážlivce a jejich účinností. Na ní závisí stav vašeho účtu. Král nevydává zbytečně kredity, zato štědře platí za každou ubitou příšeru. Každá třída má dvě budovy, obchodující s tanky a zbraněmi. Takže dříve než vydáte bojovníkům zbraně podle jejich zkušeností, musíte dodávku objednat ve velkoskladu a pořádně zaplatit.

Bitvy můžete sledovat z velké blízkosti!



CELKOVÉ HODNOCENÍ

5

GRAFIKA

ZVUK

ZÁBAVA

LOKALIZACE





Pokročilý magický obchod je nejhezčí budova města.

12 MISÍ

Jediný mód zábavy je kampaň, v níž se snažíte vysvobodit království ze spárů hordy netvorů, snažíte se, dokud neproniknete až ke zdroji problémů a jednou provždy nenastolíte mír a všeobecné štěstí. Celek se dělí na čtyři světy a v každém musíte vyplnit několik menších úkolů, což dohromady tvoří 12 misí. Celou dobu děláte vlastně totéž: budujete své město, usnadňujete hrdinům přístup k základním budovám a bojujete se stále silnějšími netvory. To vše by bylo jednotvárné, nebýt zábavného podání, jakým tvůrci přistoupili k tématu. Hezká grafika jako dokonale nahrané zvuky osob je jednou velkou parodií nabubřelých fantasy příběhů. Budete se dobře bavit, když bojovník po zdolání malého broučka prohlásí: Zhyň, strašlivá bestie!

JEDNORÁZOVKA?

Medieval Conquest má mnoho předností: netypické jednotky, dobrý ekonomický systém, hezkou grafiku a značnou dávku humoru. Zábavní netvoři (Pavouk Klokot, Slepý pozorovatel, Ubohý červ) a furiantští hrdinové umožní příjemně strávit čas s touto hrou. Na druhé straně v ní není žádné postupné odkrývání možností: všechny budovy jsou přístupné od první mise, stačí na ně mít dost zlata. Proto po jednorázovém ukončení kampaně není důvod se k něčemu vracet. Cíle budou stejné, nepřekvapí vás žádná nová výstroj nebo netvor. Škoda, že tvůrci nepřidali alespoň editor map a mód jednotlivých misí.


Troll – inteligent, který si ošklivĺ násilí…

VTÍPKY O BLÁZNECH

Stěžuje si pacient u psychiatra: „Můj soused mi chce poslat na dobírku Niagarské vodopády!"
„A proč si je nekoupíte?" ptá se pan doktor.
„On chce za ně moc!"

Chovanec psychiatrické léčebny pozoruje z okna zahradníka a po chvíli na něj zavolá: „Co to tam děláte?"
„Dávám hnůj na jahody," odpoví zahradník.
„Hm, hm, já jsme na ně dával obvykle šlehačku. No jo, ale já jsme holt blázen."

Sedí blázen na lavičce se sirkami. Vždycky jednou škrtne a řekne: „Ta funguje, tu si nechám."

Přijde jeden blázen k druhému a ptá se: „Co děláš?"
Druhý blázen na to: „Hledám konec toho provázku!"
„Tak ho nehledej, já ho ustřihnul!

Přijde v blázinci na vizitu doktor k panu Novákovi a ptá se ho: „Tak co, pane Nováku, vzpomenete si konečně, jak se jmenujete?"
„Žížala," odpoví pan Novák.
„Tak to si vás tu ještě necháme," povzdechne si pan doktor.
Stejná situace se děje druhý, třetí i čtvrtý den.
Pátý den se doktor zeptá na to samé a pan Novák odpoví:
„Jmenuju se pan Novák!"
„No výborně, pane Nováku, sbalte si věci a můžete jít domů!" zaraduje se pan doktor.
„Nemůžu," odpoví pan Novák, „za dveřmi je kos."

VTIPY O ZVÍŘÁTKÁCH

V Austrálii si malý tučňáček lebedí v kapse klokanice a říká si: „To je super."
Na Antarktidě sedí mezi tučňáky malý klokánek, mrzne a naříká: „Zatracená výměna!"

Domácí zvířata soutěží, kdo nažene nejvíc hrůzy:
Prase říká: „Vyválím se v blátě, začnu chrochtat a běhat, drůbež se poleká a uteče ode mě."
Býk říká: „Zvednu vysoko hlavu, trochu zafuním, rozběhnu se po louce a rozeženu všechny krávy a ovce."
Kuřátko říká: „Lehnu si a budu dělat, že jsem mrtvé. A všichni se zblázní strachy."

Potká šnek šneka a ptá se ho:
„Hele, kde máš ulitu?"
Druhý šnek odpoví: „Utekl jsem z domu!"

Potkají se dvě žížaly.
„Božka, kde máš manžela?" ptá se jedna druhé.
Božena odpoví: „Ale, chlapi ho vytáhli na ryby."

Povídají si dvě klíšťata.
„Tak co, jak probíhal den?"
„Ale ani se neptej, dneska už mě dvakrát vytočili."



FÓRKY POČÍTAČOVÉ

Účastníkům kurzu programování pro pokročilé v USA byla položena následující otázka:
„Představte si, že jste nastoupili do letadla a před startem jste zjistili, že letadlo používá software pro řízení letu vytvořený vaší programátorskou skupinou. Kdo z vás by ihned opustil letadlo?"
Zvedl se les rukou, jenom jeden účastník kurzu zůstal sedět bez hnutí.
„Vy tolik věříte vaší firmě?" ptá se lektor.
„Kdyby software skutečně dělala naše pracovní skupina, tak by letadlo ani nedojelo na startovací dráhu, natož aby vzlétlo."

Sekretářka: Mám takový problém s Windows...
Hotline: Co máte na monitoru?
Sekretářka: Eee... květináč.
Hotline: Ne, chtěl jsem říct – co je tam napsáno?
Sekretářka: Aha... no... Sony!

Potká starší paní na ulici plačícího chlapečka.
„Copak se ti stalo?" ptá se ho.
„Já jsem se ztratíííl!" vzlyká chlapeček.
„No to nic," chlácholí ho paní. „A svoji adresu znáš?"
„Znám. Franta, zavináč, volný, tečka, cézet."

VÝHERCI

Word 2003 od společnosti Grada

Martin Konvalinka, Louny; Tomáš Kremla, Jirkov; Karolina Benková, Praha – Nebušice.

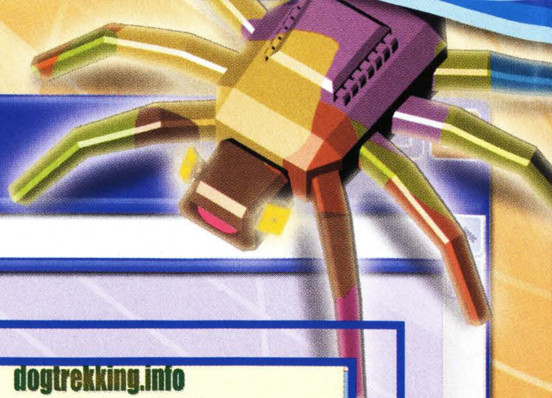
Tři mušketýři od společnosti Playman

Ondřej Ocelák, Nýrsko; Jan Ninger, Chotěboř; Otto Musil, Rudolfov; Patrik Křístek, Frenštát pod Radhoštěm; Tomáš Mach, Praha 9; Josef Sochůrek, Most; Jana Přenosilová, Ústí nad Labem; Pavlína Sopperová, Šumperk; Marek, Terezka a Žanetka Barošovi, Valašské Meziříčí; Zdeněk Žežábek,

Bratz Rock Angelz od CD Projektu

Lucie Válková, Zděchov; Kristýna Jehelková, Ústí nad Labem; Tereza Zahradníková, Hodonín.

Blahopřejeme!



NAŠE STRÁNKA www.kybermys.cz

Dog-trekking

Co je to dog-trekking? Odpověď na tuto otázku naleznete na stejnojmenném webu. Jde o náročný vytrvalostní sport, při němž závodník se svým psem překonává velké vzdálenosti v časovém limitu. Pes přitom musí být spojen s psovodem buď postrojem, nebo být alespoň na vodítku. V žádném případě nesmí být „na volno". Ale pro další informace zamiřte na výše uvedenou adresu.

www.dogtrekking.info



Akupresura
AKUPRESURA
Co se zde nabízí:
NĚKTERÉ ZÁKLADNÍ POJMY

Akupresura

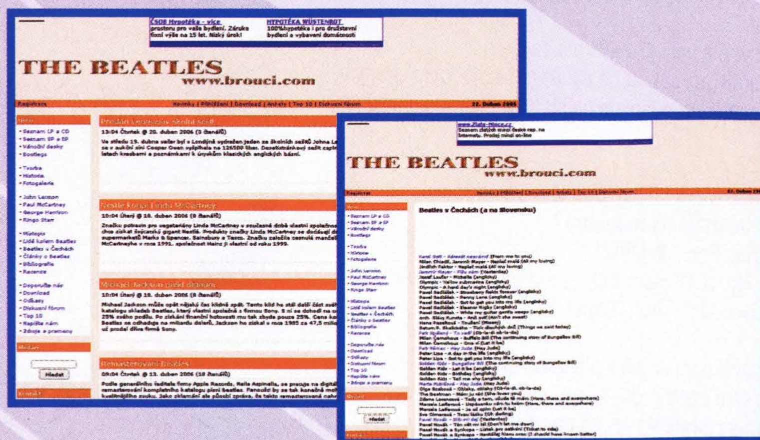
Akupresura je léčebná metoda, která využívá stlačování specifických bodů a pomocí toho zmírňuje bolest a léčí nemoci. Pokud se chcete dozvědět o těchto zvláštních bodech více, zkuste školu akupresury na těchto stránkách. Je zde pro vás připraveno hned osm lekcí.

www.volny.cz/akupresura

Beatles

Pod touto adresou se neskrývá web věnující se hmyzím stvořením (ačkoliv na ten také dojde:-)), nýbrž česká fan stránka nejslavnější kapely všech dob – anglických Beatles. Najdete tu mnoho zajímavých informací o této skupině a jejich členech, fotogalerii, seznam alb s texty písní a například i seznam písní českých autorů, převzatých od této skupiny.

www.brouci.com



V SÍTI

Brouci

Půlmetrová pakobylka? Ano, i takové obry matka příroda stvořila. Alespoň podle stránek věnujících se broukům a hmyzu všech možných tvarů a velikostí. Dozvíte se zde nejen klasické přírodopisné informace o tomto druhu, ale i spoustu zajímavostí navíc, včetně nejrůznějších rekordů a žebříčku deseti největších brouků světa či broučí top 10 České republiky.

www.hmyz.net



Jára Cimrman

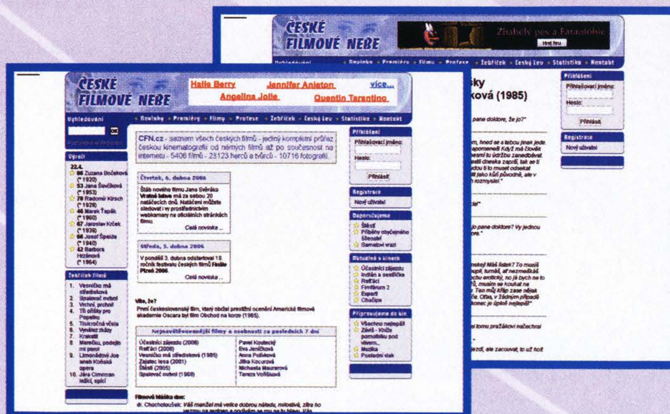
Odkaz největšího českého myslitele a velikána, Járy da Cimrmana, naleznete samozřejmě i na internetu. Jeho oficiální stránky (pod rakouskou doménou „.at") ve stylovém grafickém provedení jsou plné informací určených jeho věrným fanouškům. Kromě programu Divadla Járy Cimrmana s popisem všech her tu naleznete i hromadu věcí týkajících se přímo tohoto génia.

www.cimrman.at

České filmové nebe

České filmové nebe je kompletní databáze české kinematografie, obsahující údaje o více než pěti tisícovkách snímků a 23 tisících herců a tvůrců od dob němého filmu až po současnost. U každého filmu naleznete základní informace (délka, datum premiéry...), popis děje, seznam tvůrců a také příklady nezapomenutelných filmových hlášek. Pokud se navíc na těchto stránkách zaregistrujete, budete moci všechna díla hodnotit.

www.cfn.cz



V SÍTI

The Sekret of The Nautilus

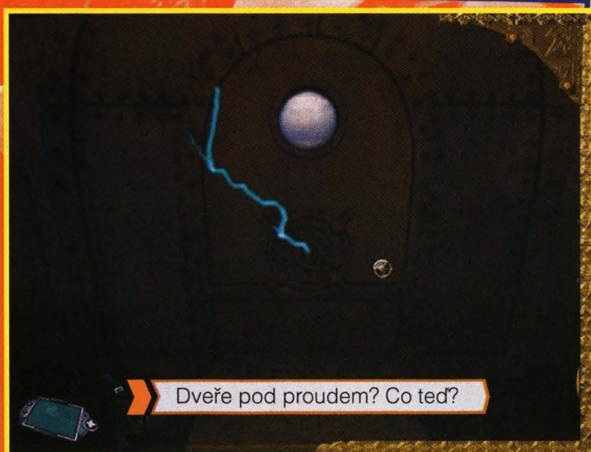
THE SECRET OF THE NAUTILUS JE ZÁSTUPCE ČISTĚ FANTAZIJNÍ ADVENTURY. JESTLI JSTE SI TEĎ VZPOMNĚLI NA TAJEMNOU PONORKU FRANCOUZSKÉHO SPISOVATELE JULESE VERNA, PAK JSTE SE TREFILI. TENTO OCELOVÝ KORÁB, SESTROJENÝ GENIÁLNÍM VYNÁLEZCEM A LODIVODEM KAPITÁNEM NEMEM, OBJEVIL PŘI JEDNÉ ZE SVÝCH PODMOŘSKÝCH VÝPRAV MLADÝ PROFESOR ARCHEOLOGIE. NEDBAJE VAROVÁNÍ KAPITÁNA PRONAJATÉ PONORKY, VYDÁVÁ SE PROFESOR V MINIPONORCE VSTŘÍC SPÍCÍMU KOLOSU. NIKDO NETUŠÍ, CO HO VLASTNĚ ČEKÁ!

NĚKOLIK RAD NA ÚVOD:

- Předměty můžete rychleji dávat do batohu, přesunete-li je na ikonku batohu.
- Rozhovorem se můžete proklikávat pravým tlačítkem kdekoliv na obraze nebo malým zeleným tlačítkem v levém horním rohu.
- Některé dveře musíte nejdříve prvním kliknutím otevřít a teprve druhým kliknutím projdete dál.
- Při hledání malých objektů jezděte pečlivě tam, kde je očekáváte (nebo i jinde). Když je najdete, standardní kroužek se změní na ruku. Pamatujte ale, že i ten kroužek je stále šipka s aktivním bodem v levém horním rohu.
- Zvyšte světlost monitoru (nebo pracovní plochy) – pomůže to. Většina objektů není proti pozadí výrazná.
- Nedotýkejte se něčeho nebezpečného, můžete zemřít. Když zemřete, budete muset načíst poslední uložení.
- Často ukládejte. Nikdy nevíte, co bude v další místnosti. Ukládejte také na různé pozice.
- Každá místnost má své jméno, uložíte-li hru, je k uložení přiloženo jméno aktuální místnosti.

Neprozkoumané jsou hlubiny oceánu. V nejvzdálenější části podmořského světa, uprostřed zapomenutí a metrů bahna, je unášena legendární loď kapitána Nema, opuštěná posádkou. Onen den nevypadal zajímavě. Mladý oceánograf ve službách námořnictva Spojených států jako obvykle zkoumal dno Atlantiku při hledání potopených lodí. Jeden zvuk sonaru učinil neuvěřitelný objev – Nautilus. Bez ohledu na zákaz vezmete batyskaf a vydáte se k pochmurnému vraku. Pouze vy můžete vysvětlit důvod opuštění lodi posádkou a odstranit smrtelné nebezpečí, a přitom… přežít. Tak jdeme na to!

START

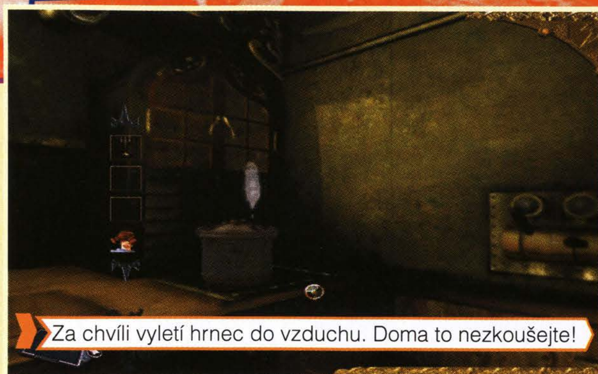

Dveře pod proudem? Co teď?

Jste na palubě Nautila. Před sebou máte těžké kovové dveře s modrou koulí uprostřed. Třikrát ji přetřete, zatáhněte za úchyt vlevo a přejděte do další místnosti. Otočte se doleva o 90 stupňů. Pod poličkami, vedle galoší, najdete olověnou kuličku. Hned pod vašima nohama je list papíru. Vezměte jej a přečtěte poznámky (klikněte v levém dolním rohu, abyste změnili stránku nebo dokončili četbu). Podívejte se doprava. Ze zásuvky vezměte rukavice a z poličky šroubovák. O kousek dál ve skříňce jsou úlomky dřeva. Vezměte je a věnujte se „elektrickým" dveřím. Vezměte si rukavice, uchopte kuličku a strčte ji do jiskřícího mechanismu otevírání dveří (levý horní roh). Nyní můžete jít dál. V další místnosti udělejte krok dopředu a vstupte do dveří vlevo.


Nosí se na stůl!

Ocitnete se v knihovně. Na levé straně je na stojanu kniha a v ní list papíru. Na poličkách jsou další knihy. Můžete do nich nahlédnout, ale není to nutné. Vyšroubujte dva šrouby od ventilátoru (zlomíte šroubovák) a otočte se k lampě. Na jejím stojanu jsou zápalky, určitě se budou hodit. Vyjděte na chodbu, ustupte a vejděte do dveří vlevo, potom je za sebou zavřete. Jste v jídelně. Ze stolu vezměte svícen, odhalte také červené záclony. Objeví se zástěna, kterou otevřete použitím páky pod ní.

KUCHYNĚ


Za chvíli vyletí hrnec do vzduchu. Doma to nezkoušejte!

Nyní přejděte do kuchyně (kovovými dveřmi na druhé straně pokoje). Vezměte rychlovařič a prohledejte zásuvku. Naproti vchodu je skříňka. Bohužel ji nyní nemůžete otevřít. Naplňte tedy vařič vodou z kohoutku, potom ho postavte na kamna, nad kterými visí skříňka. Připravte v kamnech na oheň, vložte do nich dřevo a papír, potom zapište stav hry. Nyní odejděte z této místnosti a zjistěte, zda jste zavřeli všechny dveře. Až si budete jisti, zapalte zápalkami oheň v kamnech, potom klikněte na rychlovařič. Výbuch rozhodí skříňku, ale také poškodí plynové trubky. Ze skříňky vezměte nůž a běžte ke knihovně, nezapomeňte za sebou zavřít dveře. Přistupte k ventilátoru a nožem vyšroubujte ostatní šrouby. Potom vložte mezi křídla ventilátoru svícen a přejděte do další místnosti.

KORMIDELNA



Ocitnete se v kormidelně. Držte se vlevo, až se dostanete k řetězům volně visícím podél stěny. Vezměte kovový svorník hned pod nimi a jděte ke sloupu (musíte sestoupit z podesty), kde je další svorník. Opodál něho jsou točité schody. V této chvíli jsou bohužel zavřené. Pro jejich otevření se otočte ke kormidlu a jděte k němu. Tady na vás čeká jednoduchá skládanka. Není složitá tím spíše, že každý prvek se hodí přesně jen do jednoho místa. Při skládání nezapomeňte, že prvky můžete otáčet tak, abyste získali tvar písmene N. Po správném řešení hlavolamu se kolo rozsvítí a odblokuje kormidla. Nyní ustupte k točitým schodům a vystupte nahoru. Vpředu stojí periskop. Bohužel nefunguje bez proudu. Cestou vlevo narazíte na starý projektor a list papíru (za skříňkou). Zvedněte svitek a zaznamenejte na něm kombinaci uložení řetězů. Vezměte ocelovou tyč a ustupte do kormidelny, kde na vás čeká kapitán Nemo. Po krátkém monologu smíte pokračovat dál. Vlevo od kormidla je kovový poklop. Sami ho nezvednete, použijte proto kovovou tyč a vstupte do nově otevřeného průchodu. Sejděte dvě úrovně dolů a otočte se. Na stěně najdete dvě ozubená kola. Připevněte na ně kovové svorníky a jděte dál dolů. Vezměte transmisní pás a ozubené kolo (vlevo), potom se vraťte nahoru. Pás položte na stroj, otočte se vlevo a použijte před chvílí získané ozubené kolo. Sestupte dolů a zatáhněte za páku. Uff… stroj se pohne.

SPOUŠTÍTE NAUTILUS





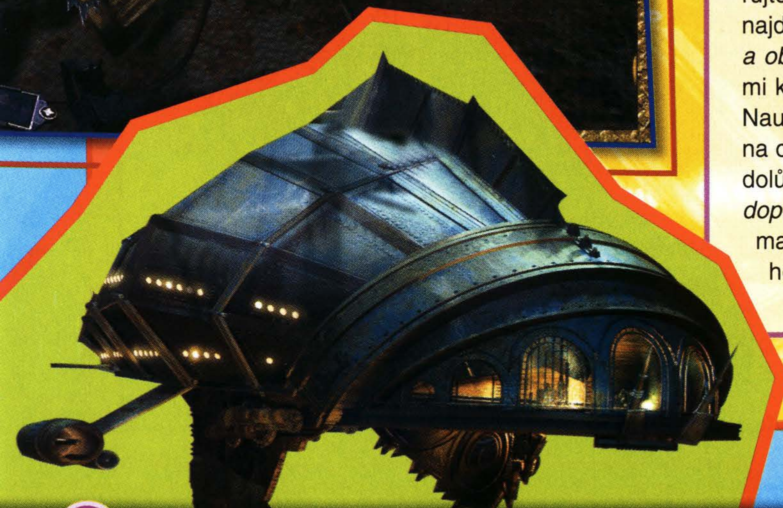
Napravo uvidíte schody. Vstupte na ně, potom dveřmi do další místnosti. Uvítá vás nepříjemný pohled na unikající plyn. Pohlédněte doprava. *Na stěně jsou tři vypínače, které nastavíte v pořadí (zleva): nahoru, nahoru, dolů. Nyní se otočte doleva a přestavte vypínače podle stejného principu: nahoru, dolů, dolů.* Po dalším setkání s kapitánem otevřete kufr vpravo a vezměte z něho pojistky, jděte na konec chodby, vezměte červený kabel a projděte dveřmi vpředu. Za dveřmi je na levé straně vypínač světla. Použijte ho. Pořádně prohledejte kóje, které jsou v místnosti. *Pod matrací jedné z nich vlevo je láhev s alkoholem.* Nápoj se kvůli stáří asi nedá pít, ale hodí se pro vyrovnání úrovně ve skříni v kormidelně. Prozatím však hledejte něco, co vám dovolí přežít v místnosti s vysokým napětím. Ve skříňce na konci chodby jsou galoše, které se pro tento úkol ideálně hodí. Nyní se vraťte k východu a zatáhněte za páku na stěně, což vám dovolí přejít po točitých schodech na vyšší úroveň. Nezapomeňte si obout gumové boty!



Jakmile se dostanete nahoru, zabývejte se pákou na stěně a potom (po uzavření schodů) projděte dveřmi vlevo. V místnosti je projektor. Vezměte z něho žárovku a schovejte ji do batohu. Ustupte na chodbu a použijte druhé dveře. Opět se ocitnete v kormidelně. *Točitými schody přejděte do místnosti s periskopem a vyměňte žárovku v projektoru, který v místnosti je.* Potom se vraťte do kormidelny, vystupte na podestu a jděte ke skříňce vedle dveří. Pojistky do ní vkládejte v tomto pořadí: modrá, bílá a nakonec zelená. Sejděte dolů a přistupte ke skříni. Jedno křídlo dveří se otevírá bez problému, druhé klade odpor. Je třeba skříň vyrovnat. *Za tím účelem do ní vložte láhev s nápojem a druhé křídlo se automaticky otevře.* Z vědra vezměte ostrý bodec a vraťte se do chodby s otevíranými schody. Na stěně vlevo je poškozená mřížka ventilátoru. Podložte ji bodcem a vezměte kabel s krokodýlky.



Otevřete zástěnu schodů pákou na stěně a sejděte dolů. Směřujte k místnosti, kde jste nalezli pojistky. Na pravé straně najdete skříňku vysokého napětí. *Připojte k ní červený vodič a obnovíte napájení lodě.* Nyní jděte do místnosti s ozubenými koly, ještě jednou přesuňte páku, tak spustíte stroj. Aby se Nautilus pohnul, musíte ještě do patřičné polohy uložit řetězy na obou stěnách. Nejprve ty bližší (zleva): doprostřed, nahoru, dolů. *Řetězy na protější stěně uložte v pořadí: dolů, nahoru, doprostřed.* Když uděláte všechno správně, uvidíte další animaci. Zapište hru a jděte do místnosti s periskopem. Spusťte ho. Po další animaci budete muset být struční...



MEDIEVAL CONQUEST

Během hry napište iamacheater, abyste mohli využívat kódy, potom použijte následující kombinaci kláves:

Ctrl + shift + N	dostanete víc jednotek
Ctrl + shift + W	obejdete úroveň







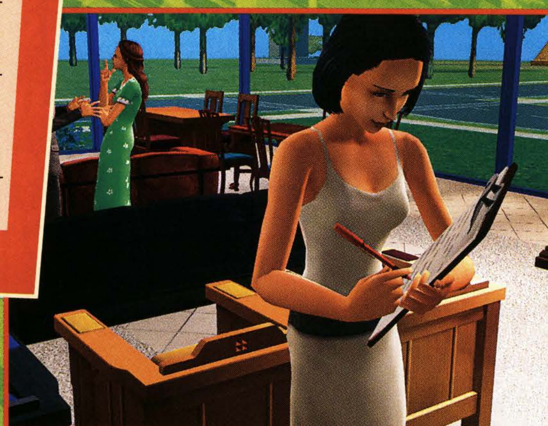
Tipy a triky jsou takové malé nápovědy, které pomáhají při hře. Chcete-li hrát lépe a rychleji, podívejte se na tuto stránku. Najdete zde hodně pomocných rad. Postupujte podle návodu. Většinu triků píšete přímo do hry, ale bývají výjimky. Jestliže budete mít nějaké problémy, požádejte o pomoc starší sourozence, rodiče nebo kamarády--hráče.

Tak s chutí do toho!

THE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

Během hry podržte space, potom napište následující kódy:

kaching	1 000 dolarů
motherload	50 000 dolarů
move_objects on	přesouvání a mazání objektů (včetně Simů)
move_objects off boolProp TestingCheatsEnabled true	podržte klávesu shift na libovolném objektu nebo Simovi, získáte nové nabídky
boolProp TestingCheatsEnable false	dezaktivuje výše uvedený kód

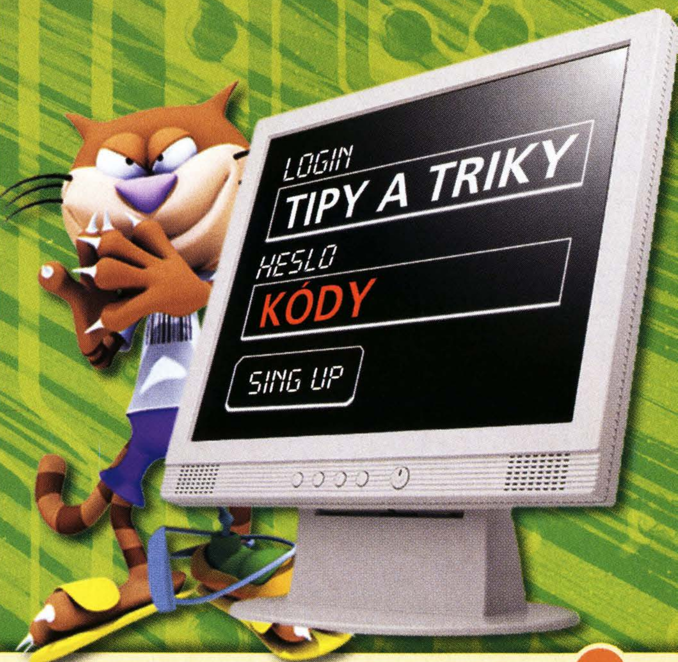


GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Z hlavního menu vyberte Load Game (natáhněte libovolný profil). Potom Options, Codes a napište uvedené kódy:

NINESIX	odblokování všech legend
GRANDMACELIA	odblokování všech písní do iPodu
FLIPTHESCRIPT	aktivuje nekonečný součinitel Skillz
MARCUSECKOS	aktivuje nekonečný součinitel Health
VANCEDALLISTER	Skills Meter na maximální úrovni
BABYLONTRUST	Health Meter na maximální úrovni
STATEYOURNAME	odblokování všech postav Beat Down
WORKBITCHES	odblokování všech arén Beat Down
SHARDSOFGLASS	odblokování všech Black Book Graffiti
DOGTAGS	všechny upgrade boje
SIRULLY	odblokování všech concept artů
DEXTERCROWLEY	odblokování všech filmů
IPULATOR	odblokování všech úrovní

Nový zápis téhož kódu ho ruší.
Status každého kódu je zapisován do profilu hráče.

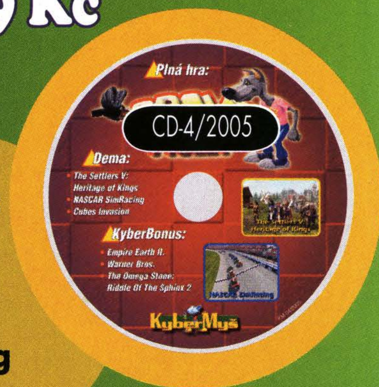


S předplatným ušetříte až 240 Kč za rok !

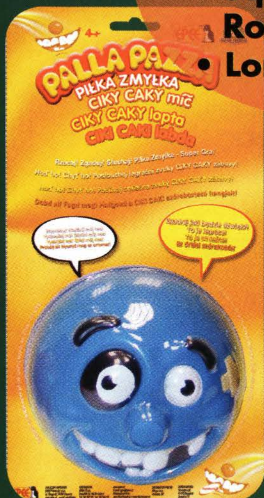
Běžná cena časopisu: 119 Kč
Cena pro předplatitele: 99 Kč



Obsahuje mimo jiné:
- Treasure Hunter
- S.C.A.R. Squadra Corse Alfa Romeo
- London Taxi



Obsahuje mimo jiné:
- Brave piglet
- The Settlers V: Heritage of Kings
- NASCAR SimRacing
- Cubes Invasion



Nejrychlejších 5 předplatitelů ročního předplatného získá *míč CIKY CAKY.*



Předplatné:

☐ **celoroční:** 1188 Kč / 1416 Sk

☐ **půlroční:** 594 Kč / 708 Sk

ZAŠKRTNĚTE



Platba: ☐ složenkou ☐ fakturou

Složenku / fakturu zašlete na:	Předplatné jako dárek objednávám pro:
Jméno a příjmení	Jméno a příjmení
Ulice a číslo	Ulice a číslo
Město PSČ	Město PSČ
Telefon Rok narození	Telefon Rok narození

Podpis rodiče či zákonného zástupce



*) vyplňte adresu, kam bude zaslán časopis se složenkou nebo fakturou. Pokud budete chtít změnit adresu pro zasílání časopisu po zaplacení předplatného (v případě darování předplatného jako dárku), uveďte adresu zvlášť. Česká republika: Vyplněný objednací lístek nebo jeho kopii zašlete na adresu:
Česká republika: SEND Předplatné, P.O.Box 141, 140 21 Praha 4, tel.: 225 985 225, Fax: 225 341 425, send@send.cz.
Slovenská republika: Magnet-Press Slovakia, P.O.Box 169; 830 00 Bratislava; predplatne@press.sk, www.press.sk, tel.: +421 267 201 931-33
Spolu s prvním objednaným číslem obdržíte složenku nebo proforma fakturu podle svého požadavku.
Dárky budou zaslány ihned po obdržení částky za předplatné.

PLATNOST DO 31. 7. 2006 KM 6/06



Obsahuje mimo jiné:
- **Sky Aces 1918**
- **Roboti**
- **FIFA 06**



Obsahuje mimo jiné:
- **Arcade Race**
- **NIBIRU: Messenger of the Gods**
- **Worms 4: Mayhem**



Obsahuje mimo jiné:
- **Jugle Heart**
- **Moto GP: Ultimate Racing Technology 3**



Bonus pro Vás:

Pro každého předplatitele ročního předplatného sada 5-ti CD jako bonus

OBJEDNEJ si starší čísla časopisu KyberMyš



Za cenu 45 Kč nebo 55 Sk za číslo si MŮŽETE OBJEDNAT ČASOPISY ročníků 2005 nebo 2006, starší 3 měsíců.

Objednávám KM číslo (včetně)

Jméno a příjmení

Ulice a číslo

Město PSČ

Telefon Fax

E-mail

Vyplněný kupón zašlete na adresu: **Kyber Myš, Egmont ČR Žirovnická 3124, 106 00 Praha 10**

Pro zásilku na Slovensko zasílejte kupon do firmy: **Magnet Press, Slovakia s.r.o. Šusterova 8, 851 04 Bratislava**



LOGOFUN
JEŠTĚ VÍCE ZÁBAVY NA MOBIL!

POŠLI SMSKOU KÓD NA 900 11 40

VYZVÁNĚCÍ MELODIE

LOVE GENERATION POLY BZ 31731 / MONO BZ 22335

MELODIE - INTERPRET	POLY	MONO
*************** SUPERHITY ***************		
WE ALL	BZ 31661	BZ 22264
DURCH DEN MONSUN	BZ 31689	BZ 22293
IMPOSSIBLE	BZ 31405	BZ 22022
PUMP IT	BZ 31469	BZ 22088
WHERE'D YOU GO	BZ 31687	BZ 22291
BIG CITY LIFE - MATTAFIX	BZ 31528	BZ 22144
A PAIN THAT I'M USED TO - D. M.	BZ 31602	BZ 22209
HIM - KILLING LONELINESS	BZ 31578	BZ 22194
GREEN DAY - ST. JIMMY (LIVE)	BZ 31659	BZ 22262
HILARY DUFF - WAKE UP	BZ 31473	BZ 22092
TABÁČEK	BZ 31271	BZ 21909
JESUS OF SUBURBIA - GREEN DAY	BZ 31486	BZ 22105
***************** NOVINKY ****************		
Mann Gegen Mann - Rammstein	BZ 31805	BZ 22406
Až zastavíme čas - Sámer Issa	BZ 31772	BZ 22373
Be Without You	BZ 31758	BZ 22359
Beep	BZ 31759	BZ 22360
Gott Ist Ein Popstar - Oomph!	BZ 31769	BZ 22370
Lonely Day - System Of A Down	BZ 31787	BZ 22388
Rette mich	BZ 31771	BZ 22372
Say Say Say	BZ 31770	BZ 22371
Síť - Divokej Bill	BZ 31790	BZ 22391
Úplně down - Lucie Vondráčková	BZ 31773	BZ 22374
Vrátnej - Wohnout	BZ 31780	BZ 22381
To & Fro - Mattafix	BZ 31718	BZ 22322
Man O To - Arash & Lucia	BZ 31719	BZ 22323
Red Dress - Sugababes	BZ 31720	BZ 22324
Gomenasai - TATU	BZ 31722	BZ 22326
********* ČESKÉ A SLOVENSKÉ HITY **********		
ČÍM TO JE?	BZ 31567	BZ 22183
Vrchlabí	BZ 31702	BZ 22306
SRDCOTEPEC - ANETA LANGEROVÁ	BZ 30577	BZ 21256
EXPERT - MICHAEL FORET	BZ 31607	BZ 22214
PETR BENDE - ANDĚL PERUTÍ MÁCH	BZ 31527	BZ 22143
PEHA - ZA TEBOU	BZ 31496	BZ 22115
Montér údržbář - Tři sestry	BZ 31654	BZ 22257
VODA ŽIVÁ - ANETA LANGEROVÁ	BZ 30580	BZ 21259
Ještě že Tě lásko mám - Petr Kolář	BZ 31221	BZ 21867
Vyznání - Petr Kolář	BZ 31533	BZ 22149

*************** SVĚTOVÉ HITY ***************		
PIECES OF A DREAM - ANASTACIA	BZ 31474	BZ 22093
ROSENROT	BZ 31606	BZ 22213
FREE LOOP - DANIEL POWTER	BZ 31539	BZ 22155
Sail Away	BZ 31631	BZ 22234
WISEMAN - JAMES BLUNT	BZ 31601	BZ 22208
CRAZY - SIMPLE PLAN	BZ 31492	BZ 22111
FORT MINOR - BELIEVE ME	BZ 31491	BZ 22110
POPCORN	BZ 31320	BZ 21936
Since U Been Gone - K. Clarkson	BZ 31259	BZ 21897
BENZIN	BZ 31455	BZ 22074
YOU'RE BEAUTIFUL - J. BLUNT	BZ 31237	BZ 21883
Boro Boro - Arash	BZ 30835	BZ 21492
Boulevard Of Broken Dreams	BZ 30708	BZ 21378
Hollaback Girl - Gwen Stefani	BZ 31095	BZ 21740
HUNG UP - MADONNA	BZ 31458	BZ 22077
GHETTO GOSPEL - 2PAC F. ELTON Jo.	BZ 31110	BZ 21755
MY HUMPS - BLACK EYED PEAS	BZ 31525	BZ 22141
STICKWITU	BZ 31568	BZ 22184
VERMILION - SLIPKNOT	BZ 31526	BZ 22142
ALL ABOUT US	BZ 31390	BZ 22007
QUESTION! - SYSTEM OF A DOWN	BZ 31362	BZ 21978
LA CAMISA NEGRA - JUANES	BZ 31409	BZ 22026
BLÁZNIVÝ ŽABÁK	BZ 31159	BZ 21805
LONELY	BZ 31144	BZ 21789
N Dey Say	BZ 31204	BZ 21851
WAKE ME UP... - GREEN DAY	BZ 31202	BZ 21849
Rich Girl - Gwen Stefani	BZ 30890	BZ 21547
Temptation - Arash	BZ 31285	BZ 21921
Tike Tike Kardi - Arash	BZ 31066	BZ 21711
We Be Burning - Sean Paul	BZ 31251	BZ 21888
La Tortura - Shakira	BZ 31164	BZ 21810
On My Head - Dan Bárta	BZ 30679	BZ 21350
PRECIOUS - DEPECHE MODE	BZ 31395	BZ 22012
Run Baby Run - Garbage	BZ 31155	BZ 21801
What BZ Feeling (Flashdance)	BZ 31113	BZ 21758
Wings of Butterfly - HIM	BZ 31314	BZ 21930
America - Rammstein	BZ 30688	BZ 21359
Baby Cakes - 3 Of BZ Kind	BZ 30645	BZ 21321
Behind Blue Eyes - Limp Bizkit	BZ 30200	BZ 20805
B.Y.O.B. - System Of A Down	BZ 31157	BZ 21803
Call On Me - Eric Prydz	BZ 30683	BZ 21354

Poslechni si melodie na ECHOLINE 776 999 600

TAPETY NA DISPLEJ

BZ 78444 · BZ 78446 · BZ 78445 · BZ 78451

pošli kód BZ 78000 na 900 11 40

BZ 78141 · BZ 78144

BZ 78006 · BZ 78008 · BZ 78142 · BZ 71532

BZ 78013 · BZ 78026 · BZ 78042 · BZ 78059

BZ 78029 · BZ 78028 · BZ 78045 · BZ 78099

BZ 78014 · BZ 78031 · BZ 78041 · BZ 78073

HRY NA MOBIL

TOWNSMEN RACING

pošli kód BZ 88246 na 900 11 79

Cavern Diamond 2

pošli kód BZ 88245 na 900 11 79

Croc Mobile – Jungle Rumble

Skvělá krokodýlí advetrura Budeš s krokoušem běhat, skákat a bojovat v 16 super levelech s jedinečnou grafikou.

pošli kód BZ 88234 na 900 11 79

ASPHALT 2 URBAN GT

© gameloft

Pokračování legendární závodní hry městy světa!

pošli kód BZ 88217 na 900 11 79

playman WORLD SOCCER

Ovládněte svět fotbalu! Různé herní režimy, 36 národních týmů, skvělá umělá inteligence, vynikající speciální efekty a na vybraných telefonech 3D grafika!

pošli kód BZ 88238 na 900 11 79

FEEDING FRENZY

THE HIT FROM realArcade NOW ON MOBILE

pošli kód BZ 88237 na 900 11 79

SHAPE SHIFTER

Vyberte tvary v dolní části obrazovky a přiřaďte je k příslušným otvorům nahoře. Vychutnejte si krásnou ruční grafiku spolu s intenzivní a návykovou hratelností.

pošli kód BZ 88247 na 900 11 79

LUXOR

Luxor zkouší vaše reflexy a nutí vás opatrně mířit při průzkumu cesty Nilu. Extrémně návyková a vizuálně ohromující logická akční hra!

pošli kód BZ 88248 na 900 11 79

Totally Spies! The Mobile Game

© gameloft

POŠLI KÓD BZ 88231 NA 900 11 79

Nutný je aktivovaný WAP. Pro nastavení WAPu se obraťte na svého operátora. Poplatky za WAP se řídí ceníky operátorů! Pokud nevíš, jestli tvůj telefon podporuje vybranou položku, ověř si to na www.nabit.cz, teletextu Prima TV, str. 806 nebo Infolince 776 999 199. Službu provozuje ATS Praha, P. O. Box 125, 140 21 Praha 4. Cena 1 SMS na 900 11 30 je 30,- Kč, na 900 11 40 je 40,- Kč, na 900 11 50 je 50,- Kč a na 900 11 79 je 79,- Kč. Hry odesílané na 900 11 50 stojí 2 x 50,- Kč. Ceny jsou vč. DPH.